平成8年8月15日発行(毎月2回15日、30日発行)
第11巻第18号通巻第177号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE

ゲーメスト

GAMEST

August 15.1996 No.177



ゲームセンターを10倍おもしろくする本

1996 8.15

毎月15日・30日発売/特別定価 550yen



ニューゲーム大収穫祭！
レイストーム/ラストブロンクス
トーキョーウォーズ/
スターグラディエイター
DEAD OR ALIVE/
ニンジャマスターズ

新キャラに注目！
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

タイトーポリゴン格闘第2弾！
ファイターズインパクト

奥義炸裂！攻略エクストリーム
ストリートファイターZERO2/サイキックフォース
闘姫伝承/蒼穹紅蓮隊/ゼビウス3D/Gほか

ニューゲームジャングル
ロックマン2 ザ パワーファイターズ
プロップサイクル/ランディングギア
ダイナマイト刑事/ワインディングヒート
紫炎龍/GALJAN/パズル番長

特別付録
レイストームポスター





『パズルボブル3』のラウンドデザインを大募集します。

優秀作はゲームに採用。スタッフロールに名前までのせちゃいます。

【応募要領】
1.専用応募ハガキを使用してください。それ以外での応募は無効となります。応募ハガキは、キャンペーンポスターが 貼られているタイトーのアミューズメント・スペースで入手してください。
2.専用応募ハガキの凡例に従ってラウンドをデザインしてください。詳しくは、店頭のポスター・応募ハガキをごらんください。

【キャンペーン期間】平成8年7月1日〜8月20日必着有効

【賞品】優秀賞:ラウンドデザイン採用者全員に贈呈。約20名様「パズルボブル3」スタッフ認定証(名前入り、豪華スタンド付き)+「パズルボブル3」特製Tシャツ+スタッフ編集設定資料集
パズボブ賞:優秀賞以外の全応募者の中から抽選で贈呈。100名様「パズルボブル3」特製Tシャツ

【発表】賞品の発送をもって発表に かえさせて頂きます。

【注意事項】
1.応募頂いたラウンドデザインの著作権等全ての権利は、タイトーに帰属します。
2.採用されたラウンドデザインには、当社が若干の変更を加え使用することがあります。
3.応募頂いたラウンドデザインは、応募者に返還されません。
4.A賞のラウンドデザイン採用者数は、応募の内容によっては多少増減します。



ハガキは、タイトーのアミューズメント・スペースで入手してね!!



キャッチ・ザ・ハート
TAITO
アイツ
あの車には負けられない。
アクセルを踏み込んだ瞬間、トルクが炸裂する。
強烈な加速Gが、一気にデンジャラス・ゾーンへ突入させる。
国産4メーカーの実車が、日本の四季をテーマにした4コースで、高速バトルを展開。
リアルなCGと臨場感あふれるサウンドで迫る、ハイパー対戦レーシングゲーム、
いま興奮の頂点へ。
TOYOTA TRUENO GTV
TOYOTA SUPRA RZ
NISSAN SILVIA K's
NISSAN SKYLINE GT-R
HONDA CIVIC SiR
株式会社タイトー
Ⓡ 〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP. 1996 ※ゲーム内容及び画面写真・筐体の仕様外観は改良のため予告なく変更する場合がございます。

暑い夏、「燃えたろ?」の夏

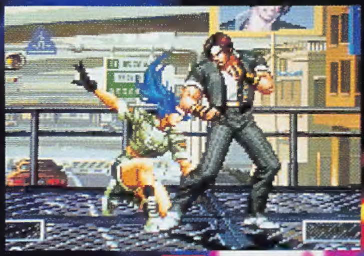
THE KING OF FIGHTERS '96

ゲーム発売に先駆け、来たる7月26日にネオジオ・ワールドにてメディア対抗K・O・F'96大会が開催される!発売前のチャンスを逃すな!

TM

担当:M.C.(ムラサメチョップ) がない!ガーンのはまー

画面は全て開発中のものです。







今年もやってきました、格闘界のビッグウェーブ!いよいよ「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」の情報が入ってきたので、早速紹介するとしよう。

'95とは似て非なる変更追加の嵐!

ゲーム全体の大まかなコンセプトとして、3対3のチームバトルシステムを継承している点は同じ。しかし、そのほかの要素は「別のシリーズか!?」と思えるほどの変更を受けている。

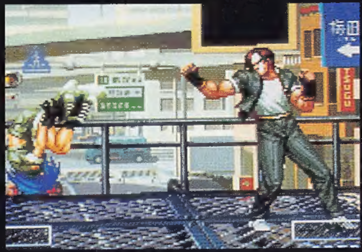
まず、キャラクターが大幅に入れ換えられている。なんと影二・ビリー・タクマ・ハイテルンの4人が削除(!!)され、新キャラが計7人!誰が増えたかはこの後のキャラ紹介を参照してほしい。既存のキャラも、コスチュームだけだが微妙に変わっているぞ。

そしてゲームシステム。「これがホントにK.O.F.!?」ってなぐらい全然別モノ。

大体からして、K.O.F.の代名詞でもあった「攻撃避け」がない!代わって今作では「緊急回避動作」というものになっている。しかもこれには前と後ろがあり、前は前転、後ろはバック転だ。パワーマックス状態ならガードキャンセルでも出せるようだし、これはもう前作のつもりで闘っていては100パーセント話にならないということは容易に想像できる。

また、それ以外の動作として「ダウン回避」「空中ガード」「小・中・大ジャンプ」「ガード弾き」といった全くの新要素も入っている。特に空中ガードとガード弾きは、ゲーム性を180度変えてしまうかも…(個人的に、空中ガードできないからこそのK.O.F.だと思っていたのだが…。新しいゲーム性に期待)。

以前から残っているシステムとして「援護攻撃」「ふっ飛ばし攻撃」「パワー溜め」「挑発」があるが、これらにも細かい変更がなされている模様。



特に大きく変わっているのが援護攻撃で、前作でもちょこっとあった「相性」がさらに細かく設定されている。

この相性というのは、例えばテリーはギースを援護しないとか、アンディは舞を助けやすい、といったもの(※注・これはあくまで例えです)。詳しい条件は表を見てもらいたい。「よく助けにくる」が、相手より体力が多い時でも(しかも確実に)援護できるのが秘かにポイント。

また超必殺技についてだが、パワーマックスでかつ体力点滅している時は、威力とともに演出パワーアップ。判定や性能も若干グレードアップしているはず。

とにかく資料だけでも大変貌をとげたのがハッキリわかる'96。多少の不安と大きな期待を胸に抱きつつ、熱気とともにサイフの密度も上げておきたいところ。

緊急回避動作(後)…ABボタン同時押し
緊急回避動作(前)…→+ABボタン同時押し
ガードキャンセル緊急回避動作(後)…(ガード中)ABボタン同時押し
ガードキャンセル緊急回避動作(前)…(ガード中)→+ABボタン同時押し
(空中)ガード弾き…相手のガードに対して一定時間内に連続攻撃を与えると、相手は耐えられなくなりガード弾かれ(ガード不能)に陥る。
ダウン回避…ダウン直前にABボタン同時押し
空中ガード…**後ろ**ジャンプ中、相手の攻撃と反対方向にレバー入力

援護攻撃の条件

よく助けに来る
1. プレイヤーが攻撃で「めまい」を起こしているか、相手のつかみ技を受けている時。
2. バックで待機中の味方が全滅していないこと(元気な状態で入ること)。
3. バック待機中の味方が画面内に存在していること。

普通
上記の条件にプラスして
4. 体力ゲージが相手よりも少ない状態
以上の条件の時、2分の1ランダムで実行される。

助けない
条件はどうあれ、絶対に助けに来ない。

【ゲーメストエキスポ情報】★新作発表ゲーム「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」

ボスチーム



ヒーローなんざ、
蹴散らしてやるぜ！
Mr.ビッグ

大会風情にせいぜい浮か
れているがいい…フッ！
ギース・ハワード

怖いもの知らずとは、
つくづく愚かなことだ…。
ヴォルフガング・
クラウザー

●プロフィール

それぞれの胸に、打倒・餓狼チーム、打倒・龍虎チームを願う3人。本来なら敵同士ともいえる3人のチーム構成。だがギースの野望はそれだけに留まるはずがない…。

STORY

ドイツ・ミッテルゲビルデ。威風堂々とした男がパイプオルガンに向かい鍵盤を叩いている。そこに執事らしき男が歩み寄って来る。

執事　「ヴォルフガング様…」
クラウザー「…………」

黙して鍵盤と戯れるクラウザーに封筒が差し出される。

執事　「またこの様なものが届きました。」
クラウザー「キング・オブ・ファイターズか。ルガールめ、また死に損なったか」
執事　「いえ、主催者がはっきりと明記されております所から伺いますと、今回の大会、前回とは違い純粋な格闘大会ではないかと…」
クラウザー「詳細が知りたい。開いてみろ」
執事　「失礼して…。形式は前回同様チーム対戦方式となっております」
クラウザー「ならば私が組む連中も分かるということか」
執事　「お待ち下さい…。ほっ、冗談にも程がありますな」
クラウザー「誰なのだ？」
執事　「ギース・ハワード、Mr.BIGです」
クラウザー「表立った格闘大会には不似合いなクセモノ揃いと言う訳か………面白い。受けようではないか」
執事　「私が口を挟む事でありませんが、このような取るに足りぬ格闘大会にヴォルフガング様が出ていかなくとも…。ヴォルフガング様に取りまして、もっと相応しいものをお選びになった方が…」

鍵盤を叩く手が止まる。

クラウザー「そう固く考えずとも良い。あくまで余興に過ぎんのだからな。だが、一つ興味をそそられるのは、今回の大会が一般主催者による、純粋な格闘大会という所だ。この大会が以前の様に、裏社会に住む男の、野望の塊の物であれば興味を引かれることは無かったであろう。しかしだ、今回の大会はその様な匂いをあまり感じさせない所がある。これは余興として考えれば相当に面白い。余興としてはな…。しかしだ、その様な大会にギースの様な男が出場すると思うか？私は思わんな。あの男、何かを企んでおる。必ずな…。そこら辺をはっきりさせてやろうではないか。思ったよりこの大会、面白いものになりそうだぞ…。余興どころではなくなるかもしれん…」
執事　「そこまでお考えでしたか。それでしたらヴォルフガング様のお好きなようになさいませ」
クラウザー「うむ、では…」
執事　「闘衣とオーケストラ準備でございましょう？かしこまりました」
クラウザー「それとホール全部をきれいにしておいてくれ。最近聞き耳を立てている輩がおるようなんでな」

言葉の意味を理解し、緊張の表情になる。

執事　「は！申し訳ございません、すぐに」

踵を返す執事。声がホール全体に響く。

クラウザー「こう言う事に相成った。キング・オブ・ファイターズで会える事を楽しみにしておるぞ」

薄暗い部屋。

BIG　「クライザーが動く？確かか？」
部下　「間違いない様す。忍ばせていたエージェントからの報告が先程。盗聴器の方は回収されましたが」
BIG　「かまわん。クラウザーが出場するという事さえはっきりすればいい。これで残すはギースのみか。だが、あいつもボガード兄弟にはそろそろ痺れを切らす頃だろう。出場は、ほぼ間違いないと考えていい。面白くなってきたぞ」
部下　「本当に奴らと組んで出場する気なのですか？こちらが利用するつもりで逆に利用されてしまうという事態だけは絶対避けねばなりません。その様なリスクを回避する為に、ここはやはり出場を控えるのが得策では…？」
BIG　「せこい裏の世界でいつまでもくすぶってられんだろう。組織の勢力拡大の為にも、今回の大会ははずせん。それに大会に出ないことで『逃げた』などと言われようものなら、一生の恥になる」
部下　「それは分かります。しかし…」

男の鼻先で伸びたスティックが止まった。

BIG　「俺の嫌いな物を知っているな？」
部下　「人に指図される事…ですか？」
BIG　「分かっているじゃないか。下れ」

部屋に一人佇むMr.BIG。おもむろに葉巻をくわえる。

BIG　「クラウザー。ギース。何を企んでいるのかは知らんが、貴様らの好きにはさせんぞ…」

車中。助手席の男が後部の方に話しかける。

リッパー　「サウスタウンに潜らせておいた者から報告がありました。クラウザー、BIGともに大会出場を決めたようです」
ビリー　「うまい具合に乗ってきましたね」
ギース　「今回の大会、クラウザー、BIG双方に旨味のある話だからな。クラウザーにとっては表社会への進出、BIGにとっては組織拡大の足がかり、そして何より奴等が関心を持っているのは私だろう。私が只の格闘大会にのこのこと顔を出すわけがないと考えているだろうからな。探らせてやるさ、探れるものならな。私の手駒として使われていたと分かった時、奴等はどんな顔をするのだろうな。奴らには、せいぜい頑張ってもらうとしよう」
ビリー　「ついでに片付けておかねばならない物もあることですしね」
ギース　「片付ける？フッ…、ボガード兄弟のことか。こちらが掴みかかる程の奴らではない。だが、小者風情が私の行く先々に立ちはだかりすぎる。これまでは大目に見てやっていたが、そろそろ奴等にも引導をくれてやらんとな」
ビリー　「なるほど…。しかし一つ悔やまれるのは、今回も出場する八神庵をこの手で叩き潰せぬ事です」
ギース　「ハッハッハッ…、悔しいのは良くわかるぞ。しかし今回は私に任せるのだ。全てな…。柄にもなく高揚しているのがわかるわ。お楽しみはこれだけに尽きないだろうからな…」
リッパー　「サウスタウンに入ります」
ギース　「港にやってくれ。偉大なる身の程知らず、テリー・ボガード君に御挨拶をせねばならんからな」
ビリー　「偉大なる身の程知らずか…、こりゃいい！」
ギース　「これからは忙しくなる。最高のゲームが始まるぞ…、フフフ…ハッハッハッ」

新・女性格闘家チーム





●プロフィール

ユリが抜け、チーム解散かと途方に暮れる舞だった。だがキングの機転により東堂香澄が加入。新たに女性格闘家チームが結成された。香澄はユリの抜けた穴をカバーできるか？

STORY

イギリスのキングのバー《イリュージョン》に不知火舞がすごい勢いで飛び込んで来た。

舞「キ、キングさん！大変です!!」

店じまいの準備をしていたキングはその迫力にあっけにとられながらも、言葉を返した。

キング「い、いきなり何だい、舞！」

舞「そ、それが…今回のキング・オブ・ファイターズの事なんですけど！ユリちゃんが一緒に組めなくなってしまって！」

キング「えっ!?ユリが？」

舞「そうなんですよ！ユリちゃんったらお父さんの策略にはまっちゃったみたいで、だから私達ユリちゃんの代わりを探さないと、大会に出場できないんです」

キング「…そう、…丁度よかったのかもね…」

舞「え…？」

キング「…舞。実はね、言いにくい事なんだけど…」

舞「何ですか？」

キング「今回の大会、私は出場を見合わせたいんだ」

舞「えっ!?何ですって？」

舞は自分の耳を疑った。

キング「…つい先日、弟が交通事故にあってね」

舞「弟さんが!?」

キング「ああ、大した事はないんだけれど、身内は私一人。あの子のそばにいてあげたいんだ。…だから、今回の大会すまないけれど…」

舞「え、ええ、分かります。弟さんが一日も早く回復するように祈ってます。キングさんも大変だろうけど、頑張って下さいね」

キング「舞、悪いね。力になれなくって。あっ、そう言えば舞の彼氏の…確か、アンディだったけ。彼はどうなんだい？」

舞「…アンディはいつもの３バカトリオで出場なんです…」

キング「あっ…そう、そうなのか…。ど、どうだい今晩はここに泊まって行くかい？」

舞「…いえ。近くにホテル取ってるんで、気を使わないで下さい。じゃあ…！」

そう言うと舞は店を飛び出した。

キング「あっ、舞！」

舞は淋しそうに、街を歩いていた。

舞「また、一人ぼっちになっちゃったなぁ…」

なんだか自分がみじめで、ふいに目頭が熱くなる。

気がつくと、涙の雫がポタポタと落ちていた。

舞が出て行った後、イリュージョンで一人佇んでいるキング。

キング「キング・オブ・ファイターズか…」

店のTVで放送している派手な大会の宣伝をキングは見つめていた。

翌日、舞は宿泊していたホテルから日本へ帰る為の準備をしていた。

舞「ハア～、他にも色々あたってみたけど…みんなダメだったし、今回は私出場出来ないなぁ…」

そう言うと、舞は大きな溜め息をついた。

「ピンポーン」

ふと、玄関の呼び鈴が鳴った。

舞「はーい。ボーイさんかしら？今出ま～す！」

しかし、玄関を開けた瞬間、「ブオッ」と鋭い拳が舞の顔面めがけて飛んで来た。

舞は、間一髪でそれをよけた。

舞「な、何なのよ！」

舞は一瞬何が起こったか分からなかったが、どうやら相手は女であり、技は古武術の様であった。女は後退りする舞を押し、じりじりと廊下に上がって来た。

舞「トウッ！」

気合いと共に舞はキックを繰り出した。その攻撃を女はするりと避けた。

舞「まだまだっ！」

舞はそこに、間髪を入れずに技を重ねた。

舞「龍炎舞！」

炎が袴姿の女に襲いかかる。

この攻撃には虚を突かれたのか、袴姿の女はかろうじて防御したが、たじろいだ。

「今だわ！」

舞「トオーッ！」

袴姿の女へ向けて舞が突進して行く。

必殺忍蜂である。

「ガシイッ」

女は突進してくる舞をガードした。そして、舞を掴みかかりに来た。

その瞬間、

「はい、そこまで！」

２人はその声のした方を見た。玄関に一人の女性が立っていた。

舞「キ、キングさん！」

キングの姿を見ると、袴姿の女は舞を掴んでいた手を離し、言葉を発した。

女「手荒な真似をしてすみません。私、藤堂香澄といいます。キングさんに紹介していただいて舞さんに会いに来たんです」

舞「え？キングさんが!?」

キング「ああ、私が誘ったんだよ。チームメンバーにね」

香澄「はい、私、キング・オブ・ファイターズに出場したかったんです。でも、私、それだけじゃなくて、出場するなら勝ちたいんです。今の手合わせで、舞さんがとても強いと感じました。これなら、優勝も夢じゃないって思いました。」

舞「は、はあ…それで、キングさんはどうしてここに？」

キング「う、うん。弟に全て見透かされちゃってね。今の魂の抜けた姉さんなんか見たくないって。戦っている生き生きした姉さんの姿が見たいって。あの子は戦っている私が誇りだって言うんだ。出場して勝ち抜いて、そして優勝してほしいってね。…今、弟の為に私がしなければいけない事は、ベッドの横に付き添っている事よりもキング・オブ・ファイターズに出場し、そして優勝する事だと気が付いたんだ」

舞「そ、それじゃキングさん…」

キング「ああ…！当然出場するよ！」

舞「やっ、やったあ！キングさんが一緒に戦ってくれるなら、もう言う事なしだわ！」

キング「それじゃ話は決まったわね！舞！香澄！出場するからには優勝を狙うわよ！」

香澄「勿論です」

舞「当然よね！キングさんの弟さんの為にも！」

【ゲーメストエキスポ情報】★新作発表ゲーム「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」

新・怒チーム





●プロフィール

ハイデルンが手塩にかけて育てた女戦士・レオナが彼の名代として登場。ギースの陰謀を暴くために大会に参加する。しかし運命は、3人を思わぬ方向に導いていくのであった…。

STORY

　ハイデルンを前にラルフ、クラークが直立姿勢で立っている。
ハイデルン「揃ったな。着席してくれ」
ラルフ・クラーク「ハッ！」
　椅子に腰掛ける二人。クラークがサングラスをポケットに収める。
クラーク「ブリーフィングは久しぶりですね。新しい任務ですか？」
ハイデルン「資料を配る。先にそれに目を通してほしい」
　手元に配られた資料を何げなく眺める二人。すぐに緊張の表情に変わる。
ラルフ「…キング・オブ・ファイターズ！」
クラーク「こいつは…？」
ハイデルン「見ての通りだ。キング・オブ・ファイターズが開催される」
ラルフ「という事は、またルガールが裏で……？」
ハイデルン「いや、前大会とは違い主催団体がはっきりしている。裏で手を引くのも考えられるが、今のところ調査の網に引っ掛かった者もいない。『大会自体』はシロと考えていいだろう」
クラーク「大会自体に問題が考えられないとすると、我々の任務に関する事は出場者にあるということですか？」
ハイデルン「そういうことだ」
ラルフ「一体どういう？」
ハイデルン「今回の大会出場者の中にヴォルフガング・クラウザー、ギース・ハワード、Mr.BIGの三人の名が確認された」
　口笛を吹くラルフ。
クラーク「どの名前も裏社会では名の通ったクセ者ばかりですね」
ハイデルン「うむ」
ラルフ「で、今回に任務というのは？」
ハイデルン「前大会と同様にキング・オブ・ファイターズに参加し、彼らの監視を行う。あれだけの大物だ。何か旨味でもない限り、こうした大会に参加するのは考えられないからな。それが今回の任務だ。」
ラルフ「対戦形式はどうなっているんでしょうか？」
ハイデルン「資料にもあるが、前回同様チーム対戦で行われる事になっている」
クラーク「それでは基本的に前回と同じ布陣でやれば良いということですね」
ラルフ「今回も我々が組んでやれば楽そうですね！ついでに優勝もかっさらってやりますか？」
ハイデルン「メンバーについては少々変更がある」
ラルフ・クラーク「えっ？」
ラルフ「俺達の誰かが外れるという事ですか？」
ハイデルン「いや、お前達には前回同様大会に参加してもらう。今回私は実働部隊を外れ、作戦全体の指揮に回ることになった。」
ラルフ「出場しないという事ですか？」
クラーク「しかし、人員に欠員が生じては…。チームは三人一組だったはずですが？」
ハイデルン「心配するな。交代要員は用意している」
ラルフ・クラーク「交代要員？」
ハイデルン「そうだ」
　不意にノックの音がする。
ハイデルン「入れ」
　年の頃17、8歳の若い女が入って来る。
ラルフ・クラーク「！」
ハイデルン「レオナだ。作戦参加は初めてになる。」
　軽く会釈するレオナ。言葉はない。あっけに取られてレオナを見つめるラルフとクラーク。
ラルフ「何かの冗談でしょう？まだ子供じゃないですか…」
ハイデルン「おまえらしくないセリフだな。私は絶えず言って来たはずだが…。そうだったな、クラーク？」
クラーク「相手を所見で判断するのはプロとしては下の下、ですか？」
ハイデルン「そういうことだ。今作戦はこの布陣でいく。これは命令でもあるが、任務遂行上の決定事項でもある。何か問題はあるか、ラルフ？」
ラルフ「いえ。ありません」
ハイデルン「よし、両名とも、この件に関しては了承したと見なす。それと作戦全体の指揮について補足することがある。今作戦での私からの指揮はレオナからお前達に通達されるので、そのつもりで」
ラルフ・クラーク「了解」
ハイデルン「よし。レオナ、席に着け。時計を合わせる。1635時。5、4、3、2、1、合わせ。作戦開始は明朝0550時。港第6番倉庫に集合せよ。何か質問は？」
ラルフ・クラーク「ありません」
ハイデルン「よし、では明朝第6番倉庫で。散会！」
ラルフ・クラーク「ハッ！」
　ハイデルンがブリーフィングルームを後にする。ラルフ・クラークがレオナの方に目をやる。
ラルフ「俺はラルフ。こいつがクラークだ。よろしくな」
　立ち上がりブリーフィングルームを後にしようとするレオナを遮るかのように手を差し出すラルフ。軽く手を握り返す。すぐに立ち去ろうとするが、ラルフは手を離そうとしない。
ラルフ「あんたからは、まだ自己紹介をしてもらってなかったよな？」
　じっとラルフを見るレオナ。成り行きを伺っているクラーク。
レオナ「レオナ…、よろしく」
ラルフ「よろしくな。こいつはクラークだ」
　親指でレオナの視線をクラークに促す。手を差し出すクラーク。
クラーク「クラークだ。お手柔らかにな」
　クラークには何も言わず、手だけを握り返す。ラルフと違い、クラークがすぐに手を離すと、早々にビリーフィングルームを後にする。ラルフに目をやるクラーク。ラルフは両肩を上げ首をすくめる仕草をみせる。
ラルフ「どう思う？」
クラーク「さあね、初対面のモンに愛想をふらないとこなんかはイッパシの軍人に見えますが…」
ラルフ「まあな」
クラーク「あしたからは共に作戦行動するんです。使えるかどうかは嫌でも見えてきますよ。教官の目利きを信じましょう」
ラルフ「それが賢明か…」
　サングラスを掛けるクラーク。
クラーク「まっ、お互い明日からは気持ちを入れ替えて作戦遂行に邁進すること。これだけですね」
ラルフ「そういうこったな」

八神チーム



STORY

朽ちかけた古寺で、男が瞑想している。もう何時間経つのか、男は微動だにしない。

その男が静寂を破って、ふいに声を発した。

「何の用だ…」

その声に反応したのか、影が動いた。

「ふふふふ…。さすがは八神庵。気配を消していた筈なのに、気付かれるとはね」

女の声である。

八神「ごたくはいい。何の用だと聞いている」

影に溶け込んでいた女がさらに喋り続ける。

女「フッ、まあそう急がないで。話はキング・オブ・ファイターズの事なのだけど」

八神「キング・オブ・ファイターズだと?…それがどうしたと言うのだ」

女「今年もキング・オブ・ファイターズが開催される事は知っていると思うけど、あなたどうするつもりなの?」

八神「くだらんな。オレの目的は草薙京を殺す事だ！わざわざあんなものに出場する必要はない」

女「そう、草薙京が出場しても?」

八神「フッ、茶番は前回だけで十分だ」

女「あなた、もしかして草薙京が恐いの?」

八神の目付きが途端に険しくなる。

八神「…耳障りだな…死ね」

八神はそうつぶやくと同時に声のする後方に向かって百八式・闇払いを放った。

しかし、その闇払いの炎は何の手ごたえもなく、虚しく燃え尽きた。

八神「何!?」

八神がそう思った瞬間に、女はいきなり頭上に現れ襲い掛かって来た。

女「！」

しかし、八神は口元に微かに笑みを浮かべ、百式・鬼焼きを放った。

八神「ほうあぁぁ！」

女はかろうじてそれをガードし、八神の前方に飛び退いてニヤリと微笑んだ。

八神「成程…二人か…」

八神の背中には、前方に飛び退いた女とは違う、もう一人の女が手刀を突き付けていた。

女「取ったわ！八神庵！」

前方の女がゆっくりと立ち上がり、八神の方に歩み寄って来る。

女「紹介が遅れたな。私は《バイス》、そして…」

八神の後ろの女が声を出した。

女「私は《マチュア》。よろしく…でも、噂の八神庵がこの程度では、わざわざ私達が来る必要はなかった様ね」

その声を聞いて八神は突然笑い出した。

八神「フッ、フッハッハッハ……。手加減された事に気付かなかったのか。まったくおめでたい奴らだ」

バイス「何!?」

その時、マチュアとバイスの着ていた服の肩口が焦げて、灰になり、ボロッと地面に落ちた。

マチュア「…!?」

バイス「チッ！」

それに気付いたマチュアは、八神に突き付けていた手刀を引いて飛び退いた。

マチュア「…あの一瞬に私達の技を見切っていたとは…」

八神「貴様ら、一体何者だ。何を企んでいる。事と次第によってはこのまま死んでもらうぞ」

八神は凄まじい殺気を二人に放ち、ゆっくりと禁千弐百拾壱式・八稚女の構えをとった。

マチュア「くっ…！」

バイス「……！まあ、待て。私達はお前を侮辱するつもりはない。ただ…」

八神「ただ、何だ！」

マチュア「八神庵。あなたに私達とチームを組んでキング・オブ・ファイターズに出場してもらいたいの」

八神はゆっくりと八稚女の構えを解いた。

八神「オレがお前達と組むだと?フッ、ならば貴様らの目的を聞かせてもらおうか」

マチュア「目的…私達の目的はあなた…あなた自身よ」

八神「オレ自身だと!?」

バイス「そう…私達はあなたの力になりたいの…」

マチュアは八神の背中からゆっくりと手を回した。

八神「フッ、今度は色仕掛けか…フッフッフ…。よかろう……。

オレの目的は草薙京を殺すことのみ。貴様らがその為に役立つのならば、思う存分使ってやる。ただし…京を殺すのは、このオレだという事を忘れるな」

マチュア「ええ、いいわ」

草薙「ならば、これ以上話す事はない。目障りだ！さっさとここから消えろ！」

マチュア「フッフッフ…大会当日を楽しみにしているわ。…じゃあね　……八神…　庵…」

スウッと消えるマチュアとバイス。

八神「フッ、女ギツネめ。貴様らが何者か、オレが気付かんとでも思ったのか…。まあいい…。役に立たん時はオレの生贄となるだけだ……。クックックッ……首を洗って待っているがいい……草薙京!! ハ～ッハッハッハッハッ……！」

古寺には八神庵の笑い声が響いていた。

八神のいる古寺の、石段を降りた場所に女がいた。何者かと連絡をとっている様だ。

マチュア「はい、八神庵に接触しました。…さすがは八神の名を継ぐ者。力は草薙京と同等か、それ以上かと……

はっ、分かっております。すべてはシナリオ通り。ご安心を。」

そう言うと、電話は一方的に切れた。

ニヤッ…と妖艶な笑みを浮かべる二人。

そして二人は闇の中に消え去った。

●プロフィール

再び八神庵がチームを組んだ。打倒草薙のためとはいえ、相手はルガールの元・秘書。彼女らの目的は不明。草薙の宿敵ともいえるこの3人。はたして京に勝算はあるのか…。



【ゲームエキスポ情報】★新作発表ゲーム

「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」

主人公チーム



死力を尽くしてこそ、勝機は見える！
大門五郎

ケリをつけようぜ！八神!!
草薙京

まいったな…ますますファンが増えちまうぜ。
二階堂紅丸

STORY

鬱蒼と茂った雑木林の中で、凄まじい気と気がぶつかりあっていた。

一人の男は背中に日輪を背負った学ランを着た男であるが、もう片方の人物の姿は暗闇の中に溶け込んでおり、容姿がつかめない。

しかし、学ランの男・すなわち草薙京は既に肩で息を切っていた。

京「くっ、くそ～！だったらこいつはどうだぁ!!」

京は全気力を振り絞って、裏百八式・大蛇薙を放った。しかし、相手はその炎を片手で握り潰してしまった。

京「何！」

影の人物「草薙がこの程度とはね…」

影の人物がそう言ったかと思った瞬間に京の体は宙に舞っていた。

京「うわあぁぁぁぁぁ！」

京は地面に叩き付けられ、身動きが取れなくなった。

京「くっ、な…何者だ、てめぇ…」

影の人物「フッ、私の取り越し苦労でしたか…」

そう言うと、影の人物はスーッと闇の中に消えて行った。

京はゆっくりと薄れていく意識の中、悔しさを噛みしめていた。

京は、ふと気がついた。まっ白い天井が見える。

京「…ここは？」

ぼんやりと二つの顔が見える。紅丸と大門だった。

紅丸「おいっ！京、聞こえるのか？京！」

大門「大丈夫か？京！」

京「紅丸…大門…」

紅丸「何があったんだ！こんなになっちまって！」

京「……。」

京は両腕を上げてみた。両腕が白い包帯でぐるぐる巻きにされているのが見えた。即座に痛みが走る。

京「うっ、痛っ…」

紅丸「ふぅん…。ただ道で転んだっていうモンじゃねえな、まさか！八神か!?」

京「いや…」

大門「では、一体何者が!?」

京「…分かんねぇんだよ。くそっ！」

京はベッドの横の壁を寝転んだ状態で、力一杯殴った。

紅丸「しかし、お前がそこまでやられるとはなぁ」

京「…自信はあったさ。草薙の拳にはな。だが、オレもまさかとは思ったが…。大蛇薙もダメだった…。」

紅丸「な、何だって!?おいおいマジかよ？」

京「マジなんだよ！だから…クッ、…」

紅丸「京…」

京が突然何か思い付いた様に、ベッドから起き上がった。

京「い、いてтて…」

紅丸「おい、何やってんだ!?まだ歩ける状態じゃねぇだろ!!」

京「いつまでも、こんな所で寝てる訳にはいかないんでな。いいか！オレについて来るなよ!!」

京はベッドから立ち上がり、フラフラと部屋を出ていった。

紅丸と大門は顔を見合わせた。

大門「どうする？」

紅丸「来るなと言われると、行きたくなるのが人の筋ってもんだよ。」

大門「…」

後を付けた紅丸と大門は、鬱蒼と茂った雑木林の中に入っていった。

そこには京が一人佇んでいた。

大門「良いのか…こんな所を京に見つかったら…」

紅丸「何だよ！心配だから見に来たんだろ。嫌なら来なけりゃ良かったんだろが！」

大門「い、いや…うむ…。」

紅丸「にしても、あいつ一体何やってやがんだ？」

京はゆっくりと息を吸い込み、グッと拳に力を込めた。しばらくすると、辺り一面に凄まじい気が充満しだした。

紅丸「なっ！」

大門「むうっ…！」

京「はあっ！」

京はその気合いの声と共に、光に包まれ、紅丸と大門は衝撃波に襲われた。

大門「！」

紅丸「くう～っ！」

光がおさまった後、辺り一面は焼け野原と化し、その中心には京が佇んでいた。

京「ハアッ、ハアッ…で、出来たみたいだな…。見たか、親父！」

京はそう呟くと、ガックリと膝をついた。

紅丸と大門は、その迫力に圧倒されて、呆然としていた。

紅丸「す、すげぇ…」

大門「うむ…凄まじい技だ…」

京は二人の方に振り向いた。

京「お前ら、あれだけ来るなと言っておいたのに…。まぁいい。どうだ？これが草薙の神技ってヤツだよ…。前に一度だけやろうと試みて出来なかった技でな、こんな技が無くてもオレは強いって思って、それ以来一度も試した事がなかったんだが、今なら出来そうな気がして…。やってみりゃ案の定だ」

紅丸「すげえじゃねぇか！これならお前を倒した奴も…」

京「さぁな、そいつはやって見なけりゃわからねぇ」

その言葉の後、暫く黙り込んでいた京だったが、思い出した様に突然口を開いた。

京「キング・オブ・ファイターズ…」

紅丸「え？」

京「キング・オブ・ファイターズだ！」

紅丸「あっ、ああ、キング・オブ・ファイターズなら先日手続きをすましてきたばかりだが、それがどうしたんだ。…まさか！お前をやった奴が今度のキング・オブ・ファイターズに何か関わりがあるってえのか!?」

京「いや、そうじゃない。ヤツがどこかでオレを見てあざ笑っているのが我慢出来ねえんだ！キング・オブ・ファイターズで、草薙の、このオレの本当の力を見せてやりてぇんだ！」

紅丸「はぁ、まあ、どうせ出場するつもりだったからな！今さら何が起きたって関係ねぇけどよ」

大門「うむ」

紅丸「よし！じゃあ」

京「行くか！キング・オブ・ファイターズへ!!」



●プロフィール

公式大会ということで、純粋に腕試し目的での参戦のはずが、謎の相手に京が野試合で敗北してしまう。その雪辱をはらすためにもK・O・Fに全てをかける！

餓狼伝説チーム



STORY

サウスタウン空港出口。日本からの到着便の乗客が次々と出て来る。その乗客の中にアンディとジョーは居た。
アンディ「……」
空港受付の上に据え付けられている大画面テレビに目を止めるアンディ。キング・オブ・ファイターズの告知CMが流れている。
ジョー「あれか、今回のキング・オブ・ファイターズの告知っていうのは。出場メンバーが一部紹介されてるみたいだけど、やっぱり舞たちはまだチームを組めていないみたいだな。」
アンディ「ああ。招待状は僕の方が先に受け取ったから、モメないうちにと思って、こうしてチームを組んじゃったからね。けど舞、かなり怒ってたな。電話もかかってきたけど、向こうの言われるがままさ。言いたい事言われて切られてそれっきりだし」
ジョー「おいおい、そいつは穏やかじゃねぇなぁ。ちゃんとフォロー入れとかないと、後でどうなるか分かったもんじゃないぜ？キング・オブ・ファイターズを目前にして色男はつらいってか？」
アンディは苦笑した。が、すぐに真顔になる。
アンディ「まぁ、なるようになる、さ。行こうか。ここでぼんやりしてる訳にもいかない。港に急がないと、兄さんを待たせてしまう。」

ある港。赤いアポロキャップ、背中に星をあしらったジージャンの男が荷下ろしを済ませ、その場に腰を下ろす。
テリー「そろそろアンディの来る時間だな。作業も一段落したことだし、このまま待つとするか」
ふいに風切り音がテリーの耳横をかすめて行き、アポロキャップを地面に落とす。ゆっくりと振り返るテリー。
テリー「貴様か…」
三節棍を後ろ手に収め、ニヤつく男。
ビリー「うれしいねぇ。瞬間の見切りだけでかわすとは。腕は落ちていないって訳だ。まっ、本気で出した訳でもねぇ三節棍に当たられちゃあ、こっちもがっかりってもんだけどな。」
テリー「お前も出場するのか、キング・オブ・ファイターズに？」
ビリー「いンや、俺は出ん。八神庵に借りはあるがな。あいつにはまたの機会にお返しさせてもらうとするよ。とは言っても、俺の出る幕はないかもしれんがな、『あの方』にかかれば…」
テリー「あの方？…まさか⁉」
いつの間にかビリーに近づいて来ているリムジン。テリーとビリーの間に入り、ゆっくりと後部座席の窓を下ろす。
テリー「！！！」
ギース「久しぶりだな…公式に発表されるのはまだ先だろうが、貴様とはキング・オブ・ファイターズで会いまみえる事になった。勘違いしない様に言っておく。今度の大会、私が裏で糸を引いているものではない。今回はあくまで招待選手としての出場だ。こちらとしては好都合と言えるだろう。試合中の事故として貴様らを葬る事も出来るのだからな」
テリー「！…貴様…‼」
ギースに向かって行こうとするテリー。同時に後ろからテリーを呼ぶ声。振り返るとアンディ、ジョーの二人がこちらにやって来るのが見える。
アンディ「兄さん！うん？あれは…！ギース、ギース・ハワード‼」
駆けて来るアンディを鼻で笑い、ビリーが車に乗り込む。ゆっくりと閉じて行く窓。
ギース「キング・オブ・ファイターズ楽しみにしているぞ。今度会う時は、必ず引導をくれてやる。首を洗って待っていろ！」
ようやく追い付いて来たアンディだが車は既にテリーのいた場所から離れている。アポロキャップを拾い、かぶり直すテリー。
アンディ「兄さん！今のはギースだろ？生きていたのかい、ヤツが⁉」
帽子を目深に被るテリー。
テリー「ああ、キング・オブ・ファイターズに出場する…」
アンディ「何だって？」
遅れて二人の所にたどり着くジョー。
ジョー「やれやれ、また厄介事かよ。本当に多いね、おまえら兄弟は」
テリー「確かにな。だがヤツがまだ生きていたとは…。いつまでもついて回りやがるぜ」
アンディ「けれど、あの男が僕らを倒す為だめに格闘大会に出場したりするだろうか？もっと他に何かが…。何を企んでるんだ？」
ジョー「うさん臭さは相変わらずって訳か」
アンディ「また何か大きなものに巻き込まれていくのかもしれないな。…どうする、兄さん？」
ジョー「そりゃ愚問ってもんだろ、なぁ、テリー？」
帽子のつばを上げ、二人を見るテリー。
テリー「ああ、何を企んでいようがヤツがキング・オブ・ファイターズに出場するのは確かなことだ。ヤツが俺の行く手に現れるのなら、俺はヤツを叩く。ただそれだけだ。おまえ達、体の方はちゃんと作ってきたか？」
アンディ「ああ、いつでもいいよ。な？ジョー」
ジョー「おおよ、日本でまたトロフィーを増やして来たぜ。ウォーミングアップは完璧よ」
テリー「ギース、首を洗って待っていなきゃならないのはお前達のほうだぜ。必ずお前を倒す！」
アンディ「必ず！」
ジョー「ヨッシャア！」



●プロフィール

恒例となったK.O.F.に当然出場の３人だったが、さらに宿敵ギースからの挑戦状が叩きつけられた。新たなる闘志を燃やす３人は、K・O・Fの頂点に立てるか⁉

龍虎チーム

【ゲーメストエキスポ情報】★新作発表ゲーム「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」





●プロフィール

K.O.F.開催の連絡に、ユリはさっそくキング達に連絡をとろうとした。その矢先タクマにより、強引に極限流チームで登録されてしまった。はたして新・極限流チームの実力は？

STORY

極限流道場。リョウ、ロバートが道場の中央に並んでいる。
ロバート「師匠…今日は何の用事やろな。急に呼び出されたと思ったら、お前までおるとはな。今日は一体何の用事や」
リョウ「さあな。俺も『とにかく来い』これだけだったからな」
ロバート「息子のお前も知らんのか…」
リョウ「ああ」
程無くして、タクマが道場にやって来た。
タクマ「来たな」
リョウ「何か急な用事かい？」
タクマ「うむ、ユリももうすぐ来る。話はそれからだ」
「押忍」とリュウとタクマが一斉に答える。
不思議そうな顔してユリが入って来る。
ユリ「お父さん、何か用？あら、お兄ちゃんにロバートさんまで揃っちゃって」
タクマ「全員揃ったな。とりあえずユリ、そこに座りなさい」
タクマは襟を正し、三人の前に封筒を差し出した。
タクマ「リョウ、開けて見ろ」
封筒を開くリョウ。書面に顔をよせるロバート、ユリ。！！！
三人のリアクションは無視し、タクマが話を始める。
タクマ「見ての通りだ。キング・オブ・ファイターズが開催される。それはその招待状だ。手続きは既に済ましておる。我が極限流は出場を決定した。」
ロバート「いや、出場を決めたちゅうたかて誰が出ますの？リョウとワイはともかく、師匠は前回の大会で引退や言うてはりましたやん。」
リョウ「そうさ。なんだかんだ言って、また出る気かい？」
タクマ「うむ、その事なんだが…こらユリ！どこに行く？」
ユリ「どこって電話に決まってるじゃない。キングさんの所にも招待状が来てるはずだわ。善は急げば回れよ！」
タクマ「それを言うなら善は急げだ。まだ話は終わっておらんよ。そこに座らんか」
ユリ「もう、なんなのよ？手短にね。いろいろ準備しなくちゃいけないんだから」
タクマ「何の準備か知らんが、ユリ、今大会でキング達と出場する事は認めん」
ユリ「何よ、やぶからぼうに？」
タクマ「つい先日のことだ。この招待状が届いたのはな。招待状は当然の事ながら、リョウ、ロバート、そしてこの私宛てに送り付けて来た。
ロバート「道場に送られて来たんやから、そうでしょうな」
タクマ「しかしだ、皆も知っているように、前回の大会を機に、私は表立った格闘大会への出場は控えることに決めた。そこで大会本部と問い合わせてみたのだが、本人直筆による委任状があれば、代理人を立てる事ができるそうだ。」
ロバート「代理人って…ユリちゃんの事ですか？」
タクマ「そうだ」
ユリ「もぉ、サイテー！何でそんな勝手な事すんのよ！親にだってやっていいことと悪いことがあるぐらいわかるでしょ！」
タクマ「黙れ！親を騙して大会出場を繰り返すだけでなく、極限流の品位を落とすかの様な戦いばかりしおって！今回はそうはいかん。一から叩き直し、極限流門下として正式に大会に参加してもらう！リョウ、ロバート！異存は無いな？」
ロバート「わいはユリちゃんと出場できるんやったら別にかましませんけど」
リョウ「目の届く所に置いておくって点では賛成出来るかな」
ユリ「お兄ちゃんにロバートさんまで何言ってんのよ！そんなの絶対にヤダ！私はキングさんや舞さんと出場してヒロインチームで優勝を狙うんだから！」
タクマ「ならん！」
ユリ「い・や・で・す！ぜーったい、この道場からは出場しませんからね！」
タクマ「バカモノ！いくらお前がわがままを言ってもキング達と出場するのは無理だと言うておろうが。話を聞いておらんかったのか」
ユリ「納得できない！」
タクマ「お前の都合は聞いておらん。一度提出した委任状はもう撤回できん。嘘だと思うんなら大会本部に問い合わせて見ればよかろう。よいか、誰も出るなとは言っておらんのだ。どうしても出たいというなら極限流から出ろ、と言っておるだけだ。何を駄々をこねるか。」
リョウ「そうだぞ、ユリ。」
ユリ「お兄ちゃん、何でこんな時だけ物分かりがいいのよ！気楽でいいわよね、いつも通りの『空手バカ』で出場するだけなんだから！」
リョウ「何だと!?」
ロバート「ユリちゃん、そらようないで。確かにリョウは『空手バカ』やで。けどバカにバカ言うのはあんまりやわ」
リョウ「おいロバート！おまえまで輪をかけて人をバカ呼ばわりか!?」
ロバート「何や？わいが嘘ついてるっちゅうんかい？」
リョウ「俺が言ってるのは人をバカ呼ばわりするお前は失礼だって事だ！ユリ！口火をきっといて他人のフリをするな！」
ユリ「私の方にふらないでよ！」
タクマ「いい加減にせんかぁぁぁっ！！！」
タクマが拳を床に叩きつけた。一同が緊張の面持ちでタクマを見た。
タクマ「これは決定事項だ。反抗する事は一切許さん。それでもまだ文句があるというなら、それは破門覚悟の行動とみなす、いいな！」
ロバート「厄介やなぁ…。なぁ、どうやろうユリちゃん。ここで師匠に逆らうて破門ちゅうのもアホらしいし、今回は耐え難きを耐えて、極限流から出場するっちゅうのは…。なぁ、リョウ？」
リョウ「ああ、問題はユリがどうするかだけだ。ユリ、もう一度よく考えるんだ。委任状が提出された以上、キング達とは出場できない。それでも出場したいんなら極限流門下として出場するしかないだろう？それとも、以前のチーム以外では絶対出場したくないって言うのか？」
ユリ「ううん…出たくないって事はない…」
ロバート「それやったら話は早いで！気持ちは分かるけど、別にキングや舞ちゃんらと組まんかて優勝は狙えるんやさかい、今回は極限流で優勝狙おうや！」
ユリ「うん…、残念だけど、そうするしかないよね。うん！私がんばる！」
ロバート「そうや、その意気やで！」
ユリ「そうと決まれば、早速いろいろ準備にかかんないとね。こうはしてらんないわ、ちょっと行ってきまーす」
タクマ「こ、こら！どこへ行く？」
ユリ「ユリは女の子なんですからね！男どもと違って、色々準備しなきゃなんないのよ！もぉ、何にも分かってないんだから！」
タクマ「今日から早速稽古だぞ！わかっているだろうな？」
ユリ「わかってますって！今から稽古にかかれば優勝なんて『余裕ッチ！』よ!?そんじゃ行ってきまーす！」
タクマ「語尾に『チ』をつけるな！まったく…、あんなことで大丈夫だろうな？」
ロバート「自分で選んどいて、もう心配しとるで」
リョウ「親父らしいよ、何でも無鉄砲に片付けようとして、後から心配するんだからな」
タクマ「何か言ったか？」
リョウ・ロバート「いや、別になんでも…」
タクマ「気になっとったんだが、近頃どうも手を動かす前に口を動かす癖がついてきたようだな…いい年をして、さっきの醜態は何だ？年下のものと一緒になって口げんかとは。…よし、いい機会だ。お前達も初心に帰ってこの私について特訓だ！いいな！」
リュウ・ロバート「とほほ、またこれか…」

サイコソルジャーチーム



アテナ見ときや！惚れなおすでー！
椎 拳崇

歌って踊って闘うアイドル！アテナがんばりまーす！
麻宮 アテナ

この一杯のために闘う、プハーッ！
鎮 元斎



●プロフィール

公式大会ということで前回までの悪に抗う使命感のようなものはなく、修行の成果を見るために参加。だがチンはこの大会に、不確かながら嫌な予感を感じとっていた。

STORY

「タアッ！」
「テヤッ！」
深い山奥に声が響き渡っている。
その声は古びた寺から聞こえて来るようだ。
そこで修業している二人の姿が見える。
アテナ「はいっ！今日はここまでにしましょ」
ケンスウ「ふうっ、やっと終わりかいな。随分疲れたで」
アテナ「なぁに言ってるの、ケンスウ。すぐ弱音を吐くなんて、男の子でしょ！」
ケンスウはそう言われつつも嬉しそうである。
ああっ、アテナはいっつもキツイなあ。まっ、そこが好きなんやけどな。キツい修業もアテナと一緒に出来るなら、それほど苦にもならへんけどな。そう思うケンスウ、今日このごろである。
ケンスウ「そういやぁ、お師匠さん遅いなあ。街に朝出掛けたまんま、まだ帰ってこうへんでぇ」
アテナ「そういえば、随分と遅いわねえ」
ケンスウ「また、酒でも一杯やってるんとちゃうか?」
アテナ「そうかもしれないわね。お師匠様好きだから、お酒」
汗をタオルで拭きながら、師匠の帰りを待つ二人。師匠が今、どうなっているのか、知る由もない弟子達であった。

にぎわいを見せる街の大通りで、群集が二人を取り囲んでいる。
頑強そうな男と、老人が対峙している。頑強そうな男はかなり疲労しているらしく、肩で息をしている。老人の方は全く疲れた様子も見せず、まるでこの格闘を楽しんでいる様にすら見える。
老人「ほれっ！」
気合いと共に、老人＝チン・ゲンサイの必殺技・瓢箪撃が相手にヒットした。頑強そうな男がたまらず呻いた。
男「わ、悪かった、じいさん。あんたがキング・オブ・ファイターズに出場していた事は認める。許してくれ」
チン「なんじゃい、もう終わりか。こんな年寄りに負けるとは情けないのう」
その男は照れ臭そうにしていたが、急にふと思い付いたように、話し始めた。
男「そうだ、じいさん。今度のキング・オブ・ファイターズの事知ってるかい?」
チン「なんじゃと、キング・オブ・ファイターズじゃと!?」
男「ああ、今までの大会と違って、今回はデカいスポンサーがいくつもついて、T・Vや新聞でも大々的に宣伝してるぜ。まあ、今回の公式大会でキング・オブ・ファイターズは一躍メジャーだな。おい、じいさん、どうしたんだ?」
男が話しかけている言葉は、老人の耳には全然届いていなかった。
キング・オブ・ファイターズ
夕暮、古寺で食事をする三人の姿があった。
いつもは陽気に話をしながらの食事が、今日はいつもと違っていた。
アテナ「どうしたのかしら?お師匠様、元気ないみたい」
ケンスウ「そうやなぁ、いつもとえらい違うなあ」
三人が食事を終えると、老人はいつもと違う口調で話し始めた。
チン「お前達、少し話があるんじゃが、よいかのう」
ケンスウ「え?何ですか、お師匠さん」
チン「実はな近くキング・オブ・ファイターズの大会があるそうじゃ」
ケンスウ「ああ、ようテレビで宣伝してますやん」
チン「何?おぬしら知っておったのか?」
老人は拍子抜けし、聞き返した。
アテナ「あんなに宣伝していたら、いやでも耳に入って来ますよ」
ケンスウ「それで、勿論出場しはるんでしょ?それに今回は公式大会。前みたいに主催者の野望とか関係ありませんやん。どこまでやれるのか、ええチャンスやないですか！」
アテナ「わたしもケンスウの意見に賛成です。お師匠様、ぜひ出場しましょう」
二人の会話を聞きながら、チン・ゲンサイは前回の大会を思い出していた。
チン（前回でルガールは自らの力によって消滅した。この世に悪党は多いが、あれほどの力をもった悪党はそうはいまい。今回は公式戦と聞く。主催者もはっきりしておる様じゃし、本当の意味での腕試しが出来るかもしれん、しかし…）
ケンスウ「お師匠さーん！」
チン・ゲンサイの顔を覗きこみ、沈黙を破ったのはケンスウだった。
ケンスウ「どないしたんですか?」
チン「う〜む…。じゃがな、おぬし達の修業の意味は、あくまでも来るべき最悪の事態に備えて、一人でも多くの人々を救うためのもの…。じゃが、今回の大会にはその意味がない。ただの腕試しで、ぬしらの力を使うのもどうかと思うのじゃが…」
ケンスウ「お師匠さん。力試しも修業の内やで。それに今までの大会も、オレらの力に対抗する力を持った連中がうようよ出とるやないですか。井の中の蛙大海を知らず、ちゅうヤツになっても困るんとちゃいすか!?」
アテナ「そうです！私達もまだ未熟者！実践で鍛えるのも大切な修業の一つだと思います」
チン「…どうやらお前達はワシが思っているよりもずっとしっかりしとる様じゃな。逆にワシが説教されるとは…」
ケンスウ「オレらも、もう子供とちゃいますからね！」
チン「ふむ…よし分かった！じゃあ出場するとするかのう！」
ケンスウ「やったあ！さすがお師匠さんや！物分かりがええで！」
アテナ「ありがとうございます。お師匠さん」
ケンスウ「はぁ、何かそうと決まったら腹へってきたな」
アテナ「またなの！もうケンスウったら意地汚いんだから！」
ケンスウ「うるさいなぁ！オレはええ事言うた後には腹が減るんや！よぉ〜し！オレの力全世界ネットでみせつけたるでぇー！」
アテナ「ケンスウ！あんまり軽い気持ちだと、ソッコウで負けちゃうよ！」
ケンスウ「わかってるって、アテナ！押すところは押す、引くところは引く。オレももう昔のオレやないて」
アテナ「だったら、いいけど…」
チンは二人のやりとりを見つめて目を細め、暖かく見守っている。そして心の中で呟いた。
チン「実はお前達を出場させたくない理由はそれだけではないのじゃがな…。どうも今度の大会には何か嫌な予感がするのじゃ…。ワシの取り越し苦労だとよいのじゃが」

キムチーム



STORY

チャン・コーハンにチョイ・ボンゲ。共にキムの元で修業を無理やりさせられている御馴染みの二人がぼやいている。
チョイ「ふうっ、まったく、ここに来てからどのくらい経つんでヤンスかね〜。チャンのだんな？」
チャン「そんなこたあ、オレが知ってる訳ねえだろが」
　巨体の男は御自慢の鉄球をただ、黙々と磨いている。
チョイ「それにしても、ツイてないでヤンス。前の大会でルガールのだんなに取り入る事さえ出来てれば、こんな事にはならなかったでヤンスねぇ」
チャン「おかげでこの有り様だ！全くふざけてやがる。あのテコンドー野郎！オレ達をどーするつもりだい！」
チョイ「ち、ちょっと、チャンのだんな、声が大き過ぎるでヤンスよ。キムのだんなに聞こえたらチョットやばいでやんすよ」
チャン「なんだと！チョイ！こんなヘンピな所で大声出そうが、キムの奴に聞こえる訳がねえだろが！」
　フッと二人の上に影が落ちた。
キム「ん？どうした？君達！しっかりと修業に励んでいるかな？」
チャン・チョイ「ひっ！ひぃー！キ、キムのだんな!!」
　チャンとチョイは悲鳴をあげた。二人の間にキムがいたのだ。冷静な声の中に怒気が感じられる。
キム「私がどうしたって？」
チャン・チョイ「い、いえ…な、何でも…」
　二人は、声にならない声で答えた。
キム「どうやら、私の教育が行き届いてなかった様だな。さあ！二人とも！トレーニングだ!!」
チャン・チョイ「ひい〜！お助け〜!!」

　もう日が暮れて、辺りが夕闇に包まれる頃、三人は食事を取りながらの一時を過ごしていた。
チョイ（やれやれ、チャンのだんなのせいでエラい目にあったでヤンスよ）
チャン（チッ、キムの奴は地獄耳かよ。これが正義だあ⁉聞いてあきれるぜ！）
キム「どうした。二人とも、顔色が悪いぞ」
チョイ「えっ⁉そんな事はないでヤンスよ」
チャン「そ、そうですぜ。気のせいですぜ、だんな」
キム「そうか？ならばよし！
　ところでお前達、これまでのトレーニングの成果が出て来てるんじゃないか？」
チャン「出て来てる感じがしますぜ（ホントは疲れるだけだけどよ！）」
チョイ「勿論でヤンス。前と比べて体が軽い感じがするでヤンス（こうでも言っとかないと、キムのダンナは機嫌が悪くなるでヤンス）」
キム「よしっ！ならば今度の大会は万全で臨めるな！」
チャン・チョイ「「え⁉大会⁉」
キム「ああ、お前達には言い忘れていたが、今回もキング・オブ・ファイターズに出場する事にして、大会参加の申し込みをしてきた」
チャン「ふうっ、またですかい。キムのだんな」
チョイ「もう骨折り損のくだびれもうけだけは、もう飽き飽きでヤンスよ」
キム「何だって？」
　キムの目付きが一瞬、険しくなった。
チャン「い、いや一俺はどれだけ自分に力がついたか試してみたいですぜ」
チョイ「そ、そうでヤンスよ。いい機会でヤンス。ここらで力試しでヤンスよ！」
　すさかずフォローを入れる二人。
キム「そうだろう」
チャン（じょ、冗談であって欲しいぜ）
チョイ（全くでヤンス）
キム「それに今回は特別な理由がある」
チャン・チョイ「理由？」
キム「ああ、そうだ。今回の大会で優勝出来れば、お前達の更正は終了したとみなす」
チャン「そ、それじゃあ俺達は？」
キム「今度の大会で優勝出来るくらいなら、もう健全な精神と肉体になっているはずだ。十分一人でやっていけるだろう」
チャン・チョイ「やっ、やったー！」
キム「では決まりだ！それでは明日からキング・オブ・ファイターズに向けてトレーニングメニューを倍にする！」
チャン・チョイ「えっ、えー⁉」
キム「ん？何か不服か？」
　キムの目が光る。
チョイ「め、滅相もないでヤンス」
チャン「やる気倍増ですぜ！」
キム「では、明日からさらに厳しい特訓が待っている！頑張るぞ！」
チャン「やりますぜ！（キムのだんなから自由になれるってんなら話は別だぜ！）」
チョイ「はりきってトレーニングするでやんすよ〜！（これでもう、苛酷なトレーニングからはオサラバでヤンスよ〜！」

●プロフィール

日夜K・O・Fのために鍛練を続ける師弟。キムは今回の出場に対し１つの提案をした。「次のK・O・Fで優勝できれば君たちの更正の修行は終了だ！」ついに２人の弟子はキムから卒業⁉

モーション・キャプチャー全開!!

ファイターズインパクト

ついにタイトーから3D格闘ゲームが発売!! 新しいシステムを取り入れた新作だ。

担当：SHO

タイトーからついにポリゴン3D格闘ゲームが登場となった。その名も『ファイターズインパクト』。さてどのようなゲームなのかを紹介していこう。

ストーリー

1995年ブラジルで世界的規模の格闘技大会が開催されることとなった。しかし、その前日、ほとんどの選手が集まった練習場でその事件は起こった。選手たち全員が何者かによって惨殺されたのである。

後日、犯人による犯行声明ともとれる映像がマスコミに届いた。血まみれで転がる選手たち。その中央にひときわたくましく返り血を浴びて立つ男、そしてその後ろに3人の男たちがいる。顔をレザーなどで不気味に縛り上げるように覆っている中央の男は、笑いを含んだくぐもった声で語り始めた。

『この情景を瞳に刻み込むがよい。甘美な死に満ちた誘惑的な情景を。どのような者であろうと我が前では無力である。すべての者は震え、ひざまずくばかりだ。それのかなわぬものは立ち向かってみせるがよい』

男は吊るし上げた選手の両目をえぐりとると、こともなげに後ろに捨てた。すかさず背後の1人がとどめの一撃を加えた。

『その愚かさを称え、屈辱の闇へと葬ってやろう』

そのニュースは世界中を駆け巡った。犯人の具体的な要求や明確な目的がわからないため、国際的なテロ組織の仕業である、精神異常者の犯行であるなどさまざまな見解を呼んだが、実際の所はなぞに包まれたままであった。その惨劇の恐怖もさめぬうちに、各地で行われる格闘技大会で同一の事件が起こり始めた。

ここに至り、公ではなく数名の格闘家がそれぞれの思惑を胸に犯人に立ち向かっていく。ある者は事件解明のため、ある者は私怨や愛する者のために…。

以上がこのゲームのストーリーというわけだが、このゲームは今ハヤリのモーションキャプチャー（人体にセンサーを取り付け、その動きをコンピュータにとりこむ技術）を使用していて、リアルな動きを再現している。これによりリアルな格闘ゲームになるということだ。

システム説明

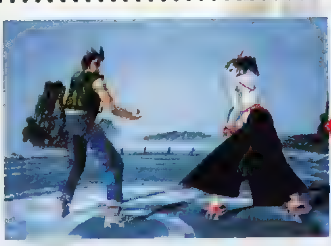
このゲームは使用キャラが8人なのだが、1人のキャラに対して3つの格闘スタイルが用意されているという新しいシステムなのだ。



士郎を例にあげると、劈掛拳。



空手、



ケンカ殺法となる。

同じキャラなのに格闘スタイルが違うため、まったく異なったキャラになるというのだ。また流派が変われば同じキャラでもコスチュームが変わるといういれこみよう一つまり1キャラで3度オイシイというわけだ。

格闘スタイルも、劈掛拳、空手、大東流合気柔術、テコンドー、マーシャルアーツ、プロレス、ストリートファイトなどたくさんのものが用意されているのだ。一応そのキャラが得意とするメインスタイルというものもあるのだが、どの流派にするかはプレイヤー次第というわけだ。

他にも対戦時のみ、乱入したほうが4つの項目を選びステージを決めることができる。その項目とは、リングアウトがある場所、無限の広さを持つ空間で闘う場所、四方を壁で囲まれた場所、あとは3つのステージをCPUがランダムできめるというものだ。これも新しいシステムの1つだ。ルールについては今までの格闘ゲームと同じで、体力ゲージがなくなったものが負けというルールなので違和感なく入れるだろう。



対戦時のみ、乱入者がステージを選べる。

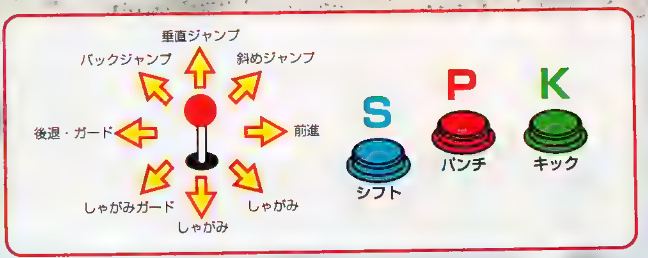
操作説明

コントロールシステムは、レバー1本にボタンが3つというもので、レバー操作については図のとおりで、ガードはボタンではなくレバーで行うようになっている。

特殊なのはボタンで、『シフト』ボタンというのもがある。これは他のボタンや、レバーと組み合わせることによって特殊な攻撃や移動ができる。

●通常技

通常技とは、パンチボタンとキックボタンのどちらかを押すことによって出る技だが、レバーを入れながらボタンを押すことによって攻撃が変化するものがある。レバーを入れる通常技は扱いやすく強い技がそろっているのでアマくみてはいけない。またレバーをコンコンと短く入力するのではなく、入れっぱなしにしてボタンを押すと確実に出るようになっている。



●コマンド技

このゲームにはコマンド技



レバーを入れてボタンを押すと、扱いやすく、強い技が出る。

が存在するがとくに変わったものではなく、普通の2D格闘ゲームの必殺技感覚でつかってくれれば問題はない。

●**共通技**

キャラが違っても共通した技がある。

まずは『投げ』だ。これは相手の近くでSボタンとPボタンを同時に押すことによって相手を投げることができる。

次は『ムーンサルト』。これは、ジャンプ後すぐにSボタンを押すと相手の後ろに大きくジャンプして回るわけだ。これは相手の方向にジャンプしながら入力するのがコツ。

他に、素早くレバーを相手の方向に2回いれると『走る』ことができる。これは当然相手の近くでは走ることはできない。

最後に『バク転』。これはレバーを相手の逆方向に2回いれると出せる技。相手との距離を離したいときにはつかえる技だ。


ムーンサルトで相手の後ろへ回れる。

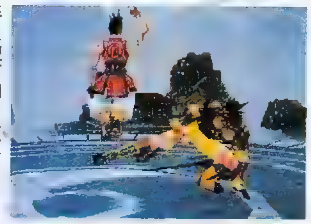

投げはもはや、常識だ。

●**移動技**

先ほど紹介したS(シフト)ボタンだが、このボタンを押したままレバーを操作することで特殊な動きが可能になるのだ。

まずは『ショートジャンプ攻撃』。これはSボタンを押したまま相手方向にレバーを入れればOK。するとジャンプ攻撃しながら前に踏み込む動作。この攻撃は相手の下段攻撃をかわして踏み込むことができるので、そのまま連続技にもっていくこともできる。

次は『バックステップ』。操作はSボタンを押したまま相手と逆方向にレバーを入れればいい。バク転では動作が大きいので技をギリギリかわすときなどはバックステップでかわすのがいい。


ショートジャンプは使えそうだ。

最後は『軸ずらし』と『背面取り』だ。これは、Sボタンを押したままレバーを上か下にいれることによって可能となる。また相手が何もしていないときにこの行動をとると、軸ずらしとなり、相手が攻撃しているときにこの行動をとると相手の背後を取れるのだ。

以上のようにSボタンを使った技はどれも重要なものばかりだ。


軸ずらしは、背後取りにも変化。

●**連続技**

このゲームは自分で連続技を作ることができるのだ。技には制限がなく、通常技、コマンド技を問わず、「次の技をタイミング良く入力すること」で多くの技を連続技にできる。このとき技のつながりはライフゲージ下の『スライドゲージ』に表示される。

この連続技は、同じ技を2回使ってしまうと、そこでコンボが終わってしまい、少しの間一切技が出せなくなってしまうので注意したい。また、この状態になるとスライドゲージが点滅し、さらにこの状態で相手に転ばされてしまうと、起き上がりがクラクラ状態になり、意識が戻るまで約2秒間完全な無防備状態になってしまうのだ。

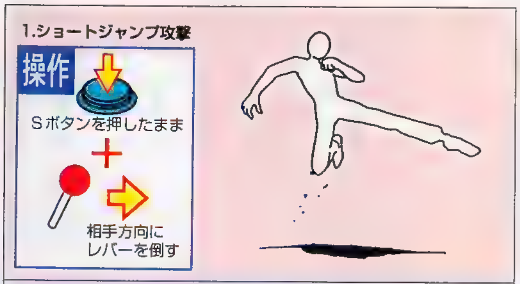
技を組み合わせて自分独自の連続技を作ろう。

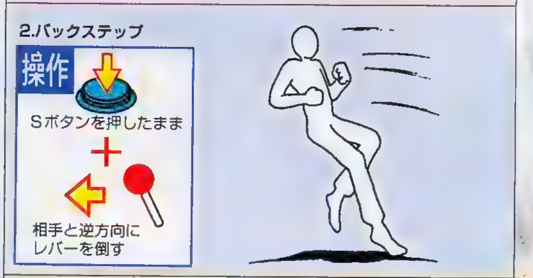

この技と、

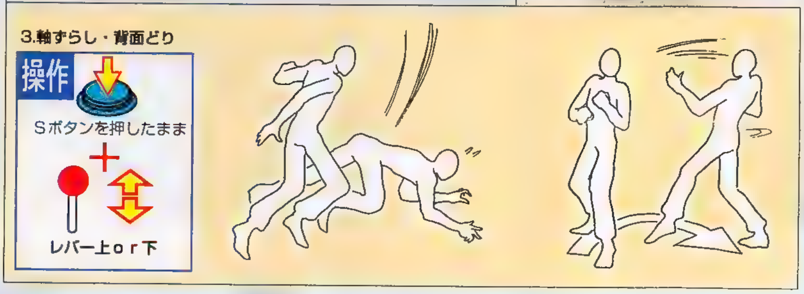

この技を組み合わすと、連続技になる。

以上でシステムについて終わるが、新たな試みが多数みうけられるこのゲームには期待がかかる。

それでは次はキャラクターデザイン紹介だ。キャラクターデザインは新貝田鉄也郎氏だ。







士郎



メインスタイルが劈掛拳の士郎。

劈掛拳とは中国拳法の一つで、豪快に手刀を振り回すスタイルの拳法だ。

おそらく主人公であるこのキャラは、職業が薬剤師なのだがどのような動きを見せるのだろうか。

他の格闘スタイルは空手とストリートファイトだ。



空手スタイルの士郎はなかなか格好良い。逆一本背負が強力だ。



これがストリートファイト流派。

シレーヌ



秘密諜報部員であるシレーヌのメインスタイルはマーシャルアーツ。

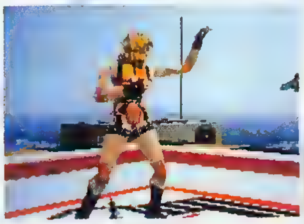
この格闘技は総合格闘術という意味で、他のさまざまな格闘技のいいところを取り入れて完成させた格闘技だ。

パンチあり、キックありの格闘技なので、扱いやすいキャラになるかもしれない。

他に使える流派は、空手とプロレスだ。



服装を見る限り、空手というイメージは全然しないが…。



この格好なら誰が見てもプロレスだってわかる。オレンジがまばゆい。

楓(かえで)



19歳の女キャラ。すでにいなくてはならなくなってしまったお決まりのキャラ。

しかし、このキャラのメインスタイルがすごい!なんと、大東流合気柔術というマニアックな流派なのだ。

この流派は日本古来の柔術という格闘技で合気道のもとになった格闘スタイルだ。

実際にはどのような動きをするのか期待は高まるばかりだ。他にはテコンドー、劈掛拳なども選べる。

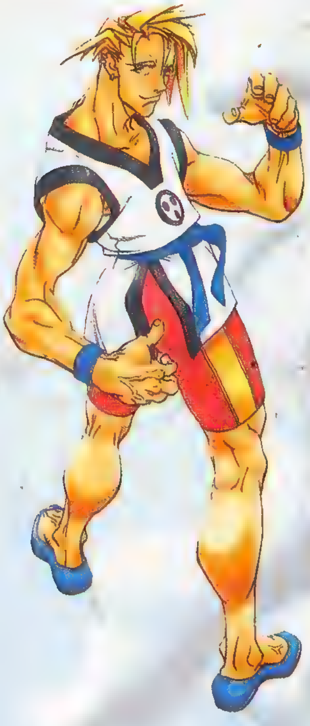


テコンドースタイルの楓は、蹴り技のバリエーションが実に豊富だ。



劈掛拳といっても、士郎とはまた違った技をもっている。

サンソン



惨劇の日に練習に参加せずに唯一生き残った男。

スペイン出身のキャラだが、メインスタイルはなぜかテコンドー。

韓国の国技であるテコンドーは、足技がメインの格闘技で、パンチはほとんど存在しない。技表を見ても足技ばかりが見受けられる。

その他につかえる流派は、マーシャルアーツ、大東流合気柔術らしいがスペイン人がなぜ大東流合気柔術?



マーシャルアーツスタイルでのドラゴンテイルキックはかなり使えるぞ。



柔術というよりはシャ乱Qみたいな、サンソンのコスチューム。

ベルンハルト

52歳のドイツ人は何と国際テロリストでプロの殺し屋。メインスタイルはこれまたなぜか空手。
　穏やかな顔のオヤジだが、オヤジマニアに受けるのだろうか。
　殺し屋というだけあって、技は残酷なものもあるのだろうか？期待が増すばかりだ。

他に使う流派は、大東流合気柔術と劈掛拳。


殺し屋にはまるで見えない、柔術スタイルのベルンハルト。


一転してド派手な劈掛拳スタイル。



ホーネット

いわずとしれたプロレスラー。弟を人質にとられた八百長試合でチャンピオンの座を奪われたという、見かけによらずイイヤツかも…。
　メインスタイルはもちろんプロレス。豪快な打撃技や投げ技にはファンが多いことだろう。モーションキャプチャーを使っているこのゲームだけに動きは大いに期待できそう。他に使う流派はテコンドーとケンカ殺法。


格闘家・ウィリーウィリアムスを彷沸させるテコンドースタイル。


ケンカ殺法でも、それなりの強さを発揮するホーネット。



マーク

アメリカの不良中年でストリートファイトで食っている豪快なやつだ。
　メインスタイルはやはりストリートファイト。見るからに豪快そうで、ストリートファイトというぐらいだからむちゃくちゃなことをやってのけるのだろうか。
キャラの特性でやはり重量級ということになりそうだ。

他に使える流派として、マーシャルアーツとプロレスがある。


マーシャルアーツなのに、なぜかDDTが使える。


マークのプロレス技、オクラホマスタンピートは一撃必殺の投げ技だ。



ユキヲ

国籍不明のキャラクター。このキャラだけ、流派を選ぶことはできず、メインスタイルというものがない。
　動きは、獣のような動きをするということだが、どういう動きになるのかは見てのお楽しみ。
　ユキヲという名前だけしかわからない謎のキャラだけに非常に興味のあるヤツだ。


ユキヲだけは流派を選ぶことができない。それにしてもなぜユキヲ？


これは２Ｐカラーのユキヲ。エグい。



今年はやらせていただきます!

RAYSTORM

レイストーム

™

いよいよ発売「レイストーム!」。稼ぐ人には必要不可欠な稼ぐための倍率表表記と、簡単なクリアパターンを紹介だ!

担当:レイ研キャサ夫

いよいよアーケードに出回りはじめてきた「レイストーム」。もう、読者のみんなはプレイしたかな?見た感じ、誰もが「ほう、これは凄い!」なんて言ってると思うけど、ゲームのほうはどこまでいったかな?

とりあえず、2面がはじめての難所になるはずだ。横画面で縦のシューティングなんてなかなかないもんね。

今回はレイストームにおいての避け方に関する注意点、点数稼ぎに必要な倍率表、さらに1、2面の簡単なクリアの仕方を紹介するぞ!

横画面縦シューってやりづらいんじゃないの?

今までに、横画面で縦のシューティングゲームは数えるほどしか発売されていない。これらのゲームはすべて、なにかしらとっつきづらいものがあり、かなり好きな人でないと手は出さない傾向が強い。しかし、今回の横画面縦シュー「レイストーム」は違う。ポリゴンを駆使した3Dビジュアルストーリーは迫力満点。奥行きを待たせた斜め視点が「横画面」ということをまったく気にさせない。

だが、やっぱりレイストームには縦シューとは違った弾よけのコツがあり、くらいやすい敵弾が多少存在する。そこで、まずはこのゲーム独特の弾をよけるために必要な注意点を教えよう。

●いきなりの空中物に注意!

ロックオンは、地上物と空中物の両方を対象にすることができる。これが今回のロックオンシステムだ。

空中物である敵戦闘機の中には、画面下方向から上昇してくるタイプもいる。これら



2面のここ。この黄色い中型機が上昇してくるのだ。注意しなきゃね。

R-GRAY 1 倍率早見表

ロックオン	1	2	3	4	5	6	7	8
点数 \ 倍率	×1	×2	×4	×8	×16	×32	×64	×128
100	100	200	400	800	1,600	3,200	6,400	12,800
200	200	400	800	1,600	3,200	6,400	12,800	25,600
300	300	600	1,200	2,400	4,800	9,600	19,200	38,400
400	400	800	1,600	3,200	6,400	12,800	25,600	51,200
500	500	1,000	2,000	4,000	8,000	16,000	32,000	64,000

R-GRAY 2 倍率早見表

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
×2	×4	×8	×12	×16	×24	×32	×48	×64	×86	×96	×128	×160	×192	×256
400	800	1,600	2,400	3,200	4,800	6,400	9,600	12,800	17,200	19,200	25,600	32,000	38,400	51,200
600	1,200	2,400	3,600	4,800	7,200	9,600	14,400	19,200	25,800	28,800	38,400	48,000	57,600	76,800
800	1,600	3,200	4,800	6,400	9,600	12,800	19,200	25,600	34,400	38,400	51,200	64,000	76,800	102,400
1,000	2,000	4,000	6,000	8,000	12,000	16,000	24,000	32,000	43,000	48,000	64,000	80,000	96,000	128,000
1,200	2,400	4,800	7,200	9,600	14,400	19,200	28,800	38,400	51,600	57,600	76,800	96,000	115,200	153,600


2ボスのこのバラまき弾がキツイ。ムカツクよ。

のザコ敵は、自機の高さより低い場合は当たらないが、上昇して自機と同じ高さになるとぶつかってしまうので、頭にいれておこう。

●手前にくると速くなる！

3D画面シューティングになっているため、遠くから遅い弾が飛んでくるように見える。しかし、いざ目の前になるとかなりの速度で飛んでいる敵弾。レイストームの弾は速く、油断するといつでも死ねてしまうのだ。

地上物が撃った敵弾もちょっと特殊。いきなり空中物にぶつかるように、地上からの弾も上昇してくるのだ。

慣れてくると、弾が上昇する前にその上を通ってかわすことも可能になる。

●スクロールに引っ張られる

（慣性が付いている）

地形の横幅が画面の約1・5倍あり、1つのモニターでは映しきれず、右左端へ行くと自機の移動方向とは逆に少し引っ張られる感じになる。

これに限っては慣れが必要とされるので、頭に入れておいた方が良い。


画面のこの位置でスクロールに引っ張られてしまう。

[illegible]それは男のロマン

レイフォースといえば、ロックオンレーザーでの稼ぎ。もちろんレイストームでもそれは例外ではない。従来の8ロックオンに加え、今回からの新機体、R-GRAY2では16ロックオンが可能になり、さらにその奥深さが増したといえよう。

ここで、レイストームの稼ぎをする上で知っておきたい基礎知識を幾つか紹介しよう。

①多くの敵をロックする

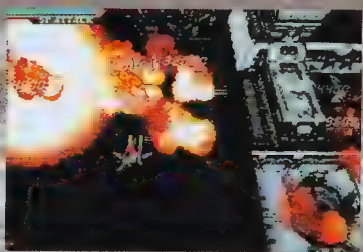
これに関して、あまり深い説明は必要ないだろう。最高倍率はR-GRAY1なら128倍、R-GRAY2は256倍だ。表を参照しつつできるだけ多くロックできるように頑張ろう。

②点の高い敵を後回しにする

例えば、100点のザコをR-GRAY1でロックした場合、2機目なら2倍の200点、8機目ならば128倍の12800点が獲得できる。

次に、これを500点の敵で試してみる。すると、同じ2機目でも1000点、8機目になると64000点も入る。

2機目に200点、8機目に500点の敵をロックすれば〔（200〈倍率〉1100〈敵〉）+（6400〈倍率〉150〉〕=63600（点稼いだことになる。これを逆にすると、計算は省くが13200点になり、なんと50000点以上もの開きがあるのだ。


2面後半、超かせぎ場所だ。96000点も獲得可能だぞー

つまり、点数の高い敵をなるべくあとにロックすれば、点数も高くなっていくのである。ま、なによりも重要なのは敵の点数及び倍率を覚えることにある…。

③堅い敵でロック数を稼ぐ

ロックオンレーザーに対する耐久力がある敵は、倍率がかからない。しかし、倍率を高める通過点として利用することができる。

例えば、耐久力2発の中型戦闘機が1面の最初に出現するが、こいつに2回ロックしてからザコ3機にロックすれば、ザコにかかる倍率はR-GRAY1ならそれぞれ、4、8、16倍となる。他にも同じく1面に出現する黄色い中型機、3面以降に登場するロボット、各面のボスなどを利用して倍率を稼ぐことができる。

これ以外にも細かい稼ぎのテクニックが沢山ある。今後の誌面に期待してほしい。

スペシャルウェポンで敵をまとめて倒した時の倍率早見表

倒した敵数	1	2	3	4	5	6	7	8
倍率	×1	×2	×3	×4	×6	×8	×12	×16
倒した敵数	9	10	11	12	13	14	15	16
倍率	×20	×24	×32	×40	×48	×56	×64	×72
倒した敵数	17	18	19	20	21	22	23	24
倍率	×80	×96	×112	×128	×144	×160	×176	×192
倒した敵数	25	26	27	28	29	30	31	32
倍率	×208	×224	×240	×256 ──→以降すべて				

ロックオン / 倍率 / 点数	1
	×1
200	200
300	300
400	400
500	500
600	600

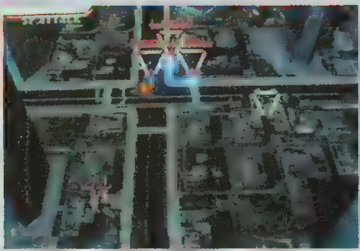
ステージ1
ALBION D.U.EARTH

まずはこの面でロックオンレーザーシステムを覚えよう。

担当：新人フニャ夫

ステージ

1面は都市が舞台となっているのだが、まだ1面だけあって敵の攻撃もきびしくはない。



都市上空での戦い。

この面では、このゲームをクリアするにあたって重要となるロックオンレーザーシステムを覚えよう。

まず始まってすぐに画面下から横一列に5機並んだ戦闘機が出てくるが、こいつらにピピッと5回ロックオンしてさくっと倒してしまおう。

次に左下から緑色の中型飛行機が出てきてそのあと右下から3機編隊を組んだ戦闘機が飛んでくる。ここではまず左下から出てきた緑色の中型飛行機に2回ロックする。次に右下から出てきた3機の戦闘機にロックして倒す。

この時に赤色の戦闘機が、パワーアップアイテムを出していくので忘れずに回収しよう。この次は逆に右下から3機の戦闘機が出てくるのでさっきと同じようにロックして倒せばよい。戦闘機を倒した時に緑色のパワーアップアイテムが出るので忘れずに回収しよう。このアイテムを取ればロックオンレーザーの数が一本増えるぞ。

ロックオンレーザーの数が増えればロックして敵を倒した時の倍率が増えるからだ。

このあと画面前方から戦闘機がばらばらに飛んでくるが、一応この戦闘機は自機に向かって飛んでくるので、飛んできた所をロックして倒す。

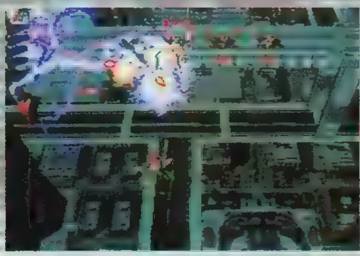
戦闘機を倒すと今度は、前方から横一列に5機並んだヘリコプターが出てきてその奥の道路の上を3機の戦車が走っている。ここではまず、ヘリコプターにロックをかけてから道路を走行している戦車にロックして倒す。

ここで一つ注意することは、ヘリコプターを倒すのが遅いと弾を撃ってくるので気をつけよう。

あと1面に出てくる戦車は1度ロックをかけてしまえば弾を撃ってこなくなるので覚えておこう。



横一列に並んでいるヘリにロックして…、



奥の戦車×3をロックして倒す。

中型

黄色の中型戦闘機が出現する場所では、中型機にロックをしてから戦闘機にロックして倒す。

ちなみにこの中型戦闘機の耐久力は、ロックオンレーザーで10発当てないと倒せないぞ。中型戦闘機に弾を撃たれた場合は、奴の正面にいれば弾をよけられる。

このあとは中型戦闘機がまた出てきて戦闘機と同じパターンがもう一回くるので、同じようにロックして倒そう。

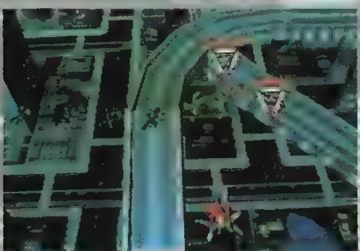
ここを抜けると道路の上を左から3機の戦車が走ってくるのでまずこの戦車にロックをかける。次に画面右下から3機左下から3機ずつ戦闘機が出てくるので、出てきた順番にロックして倒せばOK！

次は画面右下から戦車が2台出てくるので戦車をロックして次に画面左からヘリコプターが4機出てきた所にロックして倒す。

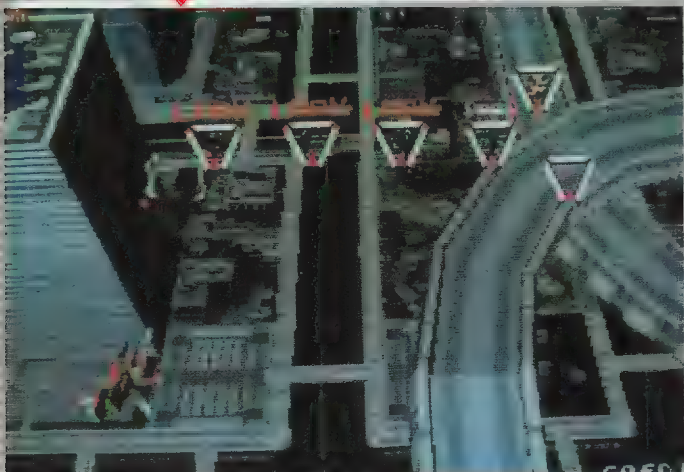
次に画面右端の道路を前方から下に向かって戦車が3機走行してくる。それと同時に画面左からヘリコプターが4機出てくるがここでは先に戦車を3機ロックしてからヘリコプター4機にロックして倒す。先に戦車をロックするのは、戦車のほうが点数が高いからだ。



この中型戦闘機に弾を撃たれた時は、奴の正面が安地だ。



画面右端を走行している戦車にまずロック。



次に左から現れたヘリコプター4機をロックして倒す。

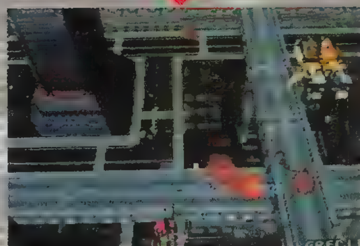
次も先程と同じように画面右端を戦車が3台走行しているので、まずこいつらにロックする。次に画面前方を戦車が2台左に向かって走行しているのでこの戦車にロックをしたら倒す。

倒すとすぐに画面中央の下から戦闘機が3機、右下の道路から戦車が4台、前方を戦車が右に向かって2台走行してくるが順番としてはまず左下の戦車を4台ロックしてから戦闘機をロックして最後に前方の2台の戦車をロックして倒そう。

今回はクリアするための簡単なロックオンパターンを紹介したが、のちのちは稼ぎ攻略もしていくのでよろしく。



右下の戦車にロックして次に戦闘機にロック。



最後に前方の戦車にロックして倒す。

攻撃個所	攻撃方法	点　数
①砲　塔	青い粒状のばらまき弾	3000PTS
②砲　塔	3方向弾	3000PTS
③グランドゲイザー×2	レーザー弾	5000PTS
④ミサイルハッチ×4	ミサイル弾	3000PTS ミサイル弾は0PTS
本　体	本体は砲塔と合体している	100,000PTS

1面ボス攻撃パターン

③→①＋④→④→②
→③へ戻る



1ST, BOSS

一面ボスは攻撃方法が3パターンあるので、しっかり攻撃パターンを覚えよう。

攻撃パターンその1

ボスは開幕③の攻撃をしてくる。このレーザー弾が非常にいやらしい攻撃で突然自機に向かってとんでくる。

一応レーザー弾がくる前触れがあるので説明しておくと、砲台から（ボス本体の下にある砲台）青色のレーザー光線が発射し、そのレーザー光線のあとを追うようにレーザー弾が飛んでくる。

では避ける時のコツだが砲台から発射させる青色のレーザー光線の軌道を見て避けるしかない。たとえばレーザー光線の軌道が画面前方で消えた場合は、前方でレーザー弾が発射されるので画面の下にいればレーザー弾に当たらない。逆に画面の下のほうで青色のレーザー光線の軌道が消えた場合は画面前方にいればレーザー弾に当たらない。

攻撃パターンその2

次に①＋④の攻撃をしてくるが、①の青い粒状のばらまき弾と④のミサイルは自機のショットで壊すことができる。あと④のミサイル弾はロックオンしてレーザーで壊すこともできるぞ。ちなみにミサイル弾の点数は0点なので覚えておこう。

この攻撃形態の時は、①の砲台よりも④ミサイルハッチを破壊したほうがボス戦がより楽になるぞ。

攻撃パターンその3

次は砲塔のパターンが②の3方向弾に変わる。この時は、ミサイルハッチからミサイルが飛んでこないので、3方向弾を避けつつミサイルハッチを破壊しにいったほうがいい。

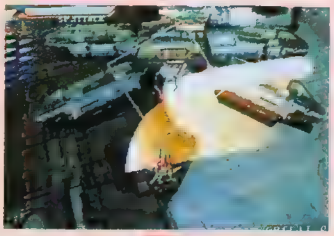
この攻撃が終了するとまた③の攻撃パターンに戻るがこの時に③の砲台が2個とも壊れていると④のミサイルハッチからのミサイル弾のみの攻撃となる。

このあとは①＋④の攻撃になり、②というふうに攻撃がループする。

1面ボスは③のグランドゲイザー×2を速攻で破壊してしまえば、あとはきつい攻撃はないので次にミサイルハッチ×4を破壊して、最後にボス本体に弾を撃ち込んで破壊していくパターンがいい。

あと説明し忘れてしまったが③のレーザー弾を撃ってくる砲台と④のミサイル弾を撃ってくるミサイルハッチはロックオンレーザーでないと破壊することができない。

攻撃パターン③

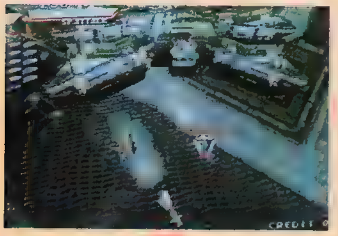


砲台から青いレーザー光線が出たら、レーザー弾が1発、

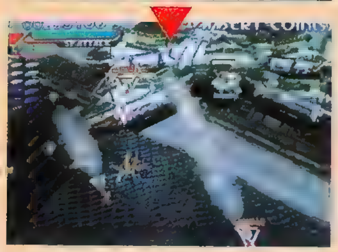


2発と自機にめがけて飛んでくる。

攻撃パターン④

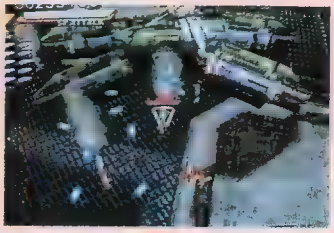


ミサイルハッチからのミサイル弾による攻撃。



ミサイル弾は、ロックして壊しても0点だぞ！

攻撃パターン①

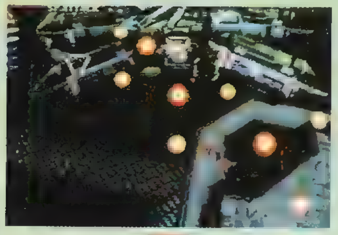


青い粒子弾とミサイルによる攻撃。

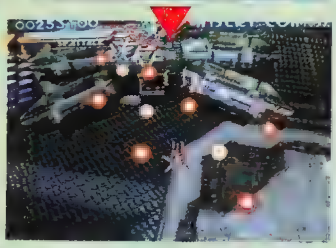


この2つの弾はショットで壊せるぞ。

攻撃パターン②



3方向弾による攻撃。



この形体の時は本体に攻撃をしよう。

ステージ2
OLD SAUL CITY EARTH

道中生き残るためのポイントとボスの対処法、
これで2面は越えられるぞ!!

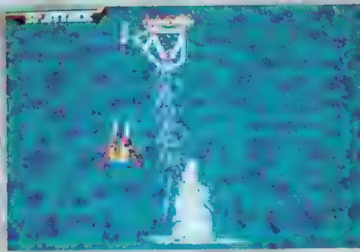
担当：KKY-いなりん

空中の敵はショットで倒せ

前半の海上に出てくる黄色のザコ（たまに赤いものもいるが）はすぐに画面下に逃げていくので、ロックオンレーザーで倒そうとすると弾とザコに囲まれて危険である。ここは黄色のザコをショットで倒しつつ、ヘビにロックオンを集中する。

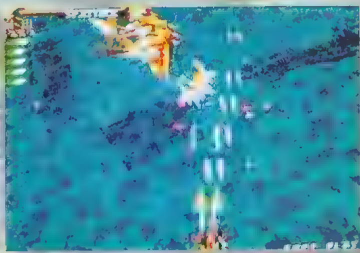
このヘビについて1つ覚えておいてほしいのが、弱点は頭だということである。胴体のロックできる部分は砲台なのだが、画面下に逃げるときにしか弾を撃たない。ここでは黄色のザコの弾に注意しつつ頭を重点的にロックオンして、サッサと倒してしまおう。

ヘビが2機出たあとは、オレンジ色の中型機と黄色のザコの攻撃になる。最初に左から2機出てくる中型機は、放



ヘビは頭にロックオンを心がける。

っておいても弾を撃たずに画面外に逃げていくので、ここはショットで黄色のザコを優先的に倒していく。中型機は弾を撃ち出すのが遅いので、3機目以降は黄色のザコを撃



中型機は無視して、黄色のザコを優先して倒す。

ち終わってから倒しにいっても間に合う。といっても弾を撃ってくる中型機は1機だけなのでそれ以外はむりに撃ちにいく必要はない。

欲張るのもほどほどに？

このあとは潜水艦と左右からの緑色のザコの攻撃になる。この緑色のザコは空中にいるように見えるが、実は自機よりも低空を飛んでいるので重なることもできる（ほとんど意味なし）。

緑色のザコは3編隊出てくるのだが、この間は敵の攻撃がおとなしいので、少しロックオンを多めにして高倍率を狙ってみてもよい。

潜水艦は画面の下の方にくるとミサイルを撃ってくるので、早めに倒してしまったほうがよい。もしミサイルを撃たれてしまっても、ショットを撃っていればすぐに壊すことができる。

緑色のザコが3編隊出たあとは、前半に出てきたすぐ下に逃げる黄色のザコが出てくる。ショットでこちらを優先的に倒しつつ、潜水艦はたまたまロックオンしたら撃っておくぐらいの気持ちでよい。ちなみに最後の潜水艦はミサイルを撃ってこない。

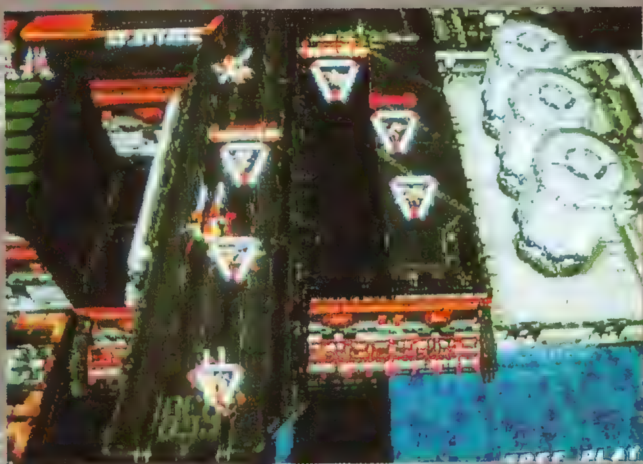
砲台はすぐに黙らせよう

海上基地にさしかかると左のほうに戦車がたくさん出現する。この戦車はロックオンすれば弾を撃つことができないので、画面上の方にいって早めにロックしてしまおう。

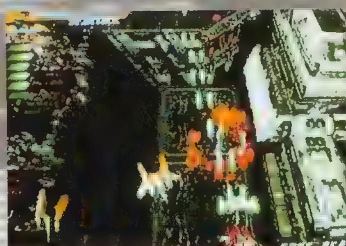
海上基地には砲台以外にもロックオンできる地上物がたくさんあるがこれは「ロックオンできる地上物」の写真を見てもらいたい。

写真①のところにくるとまた黄色のザコが出てくるので、画面下の方でショットで倒していく。黄色いザコが終わるとレーザー砲台が出てくるが、これもロックオンしてしまえばレーザーを撃つことができない。

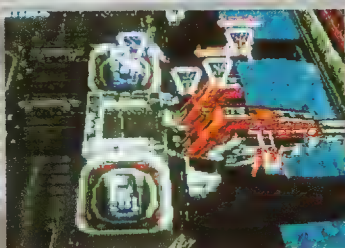
そのすぐあと写真②のあたりで右上にザコが見えるので、



こうすれば砲台は弾を撃てない。



写真①落ちついて弾と体当たりをよける。



写真②このザコが上がってきて弾を撃つ前に倒す。

すぐにロックオンして倒してしまう。このあとも空中のザコがたくさん出てくるのでショットで優先的に倒していきながら、余裕のあるときに地上物にロックオンをかけにいこう。

ロックオンできる地上物



写真②

①回転砲台×2	レーザー	5000PTS
②砲台×4	通常弾	――――
③誘導レーザー砲台×4	誘導レーザー	3000PTS
④本体	機雷	150000PTS（機雷は0pts）

攻撃パターン

①→②→③→④→②→①へ戻る



2ND, BOSS

このステージのボスは、前作レイフォースに出てきた3面ボス「ギガ」にそっくりで、その攻撃方法も似たものが多い。

①の攻撃について

左右の翼の上についている砲台からのレーザー攻撃。最初は3発撃って終わりなのだが、砲台を片方壊していて1つしかないときは何発か連射してくるようになる。

攻撃パターンを覚えて、このモードがくるときはロックオンを狙いにいかずに、画面下の方でよけよう。

②の攻撃について

左右の翼から通常弾を撃ってくる。最初は3セットで終わるのだが、砲台をすべて壊すと1回に4セット撃ってくるようになる。

このモードもなるべくロックオンを狙わずに、ボスから離れて弾よけに専念したい。しかし砲台をすべて壊すとこの攻撃しかしてこないので、ロックオンでボスを倒そうとするなら1回4セットの合間に少しずつロックしていく。

③の攻撃について

左右の翼に2個ずつある砲台から真下に発射されるレーザーが、自機に合わせて確実にホーミングして曲がってくる。

このホーミングレーザーは画面の一番下で少し引きつけてから左右に動けば、わりと余裕でよけることができる。しかしこのモードはボスに撃ち込むチャンスなので、写真のようにボスの正面で撃ち込みながら上下に動いてよけるのがおすすめである。

砲台が4個ある時はこれでよいのだが、1つでも砲台が壊れているとそこから通常弾を撃ってくるので、このときは画面下でよけるほうが安全である。ちなみにこの砲台にショットは当たらない。

④の攻撃について

本体からたくさんの機雷をばらまいてくる。機雷は爆発してしまうと薄い爆風を出すのだが、この当たり判定がわりと大きくてこわい。打ち込んで壊したときはオレンジ色の爆風だが、これには当たり判定はない。

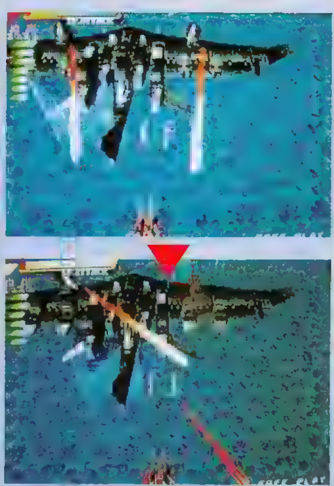
このモードのときはボスの正面でショットで本体に撃ち込みながら、出てくる機雷をロックオンして倒す。ある程度機雷を壊したら左右の砲台に撃ち込みにいってもよい。

尾翼アタックについて

攻撃パターンの「②→①へ戻る」の間にボスが高度を変えるのだが、これは1回目が上へ、2回目が下へ、3回目が上へ…となっている。下に動くときは撃ち込みのチャンスなのだが、上に動くときはボスの尾翼の部分に当たり判定が出るので、かさなっているとぶつかってしまう。

ボスを倒すだけならば画面下で弱点の正面をキープしつつショットで撃ち込んで、③や④のときにロックオンも狙っていけばわりと簡単である。

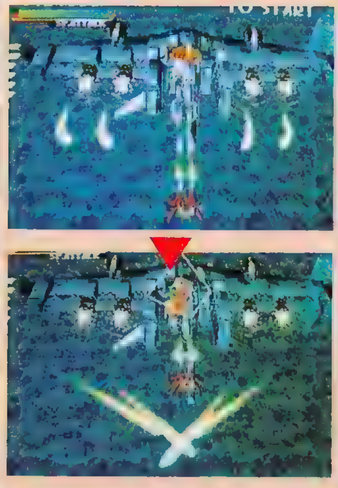
攻撃パターン①



攻撃パターン②



攻撃パターン③



攻撃パターン④



首都東京の闇に生きる者たちへ…

LAST BRONX 東京番外地

©SEGA 1996

今回はボス&技紹介に加え、誰もが悩む"コマンド投げの対処法"を解説していこう。

担当：チームラスブロ





奴の名はレッドアイ!!

この男の名はレッドアイ。闇試合を無事勝ち抜いた君をファイナルステージで待ちかまえている謎の人物である。しかしこの男についてひとつだけはっきりしていることは、この闇試合を開催した謎の組織レッドドラムから差し向けられた刺客であるということだ。

浅黒く日焼けした褐色の肌に不気味に光るアクトビジョン、そしてトンファーを手にしたこの男を倒すことができるのだろうか。

RED EYE









ラストブロンクスにおける投げの対処法

：BYU

発売から一ヶ月が過ぎようとしている話題の3Dポリゴン対戦格闘「LAST BRONX／東京番外地」（以下ラストブロンクス）。

さてこのゲーム独特のシステム、たとえばアタックキャンセルや潜り込みの性質については前号で詳しく解説したが、今回はそれらのシステムに負けるとも劣らない独自性をもった要素“投げ”について解説していこう。

投げの性質について

P+G投げとは全キャラ共通の入力で成立するいわゆる基本投げ。

この投げは入力に要する時間が1フレームと簡単ではあるが、コマンド投げに比べて威力が低く、相手のP+G入力で投げ抜けされることがあるという欠点がある。

ちなみに対立ち専用と捉えられがちなこの投げ、じつはレバーを下方向に入れてP+Gを入力することで、しゃがんでいる相手に対しても投げを決めることができる。

さてこのゲームにおいて基本投げに相当するP+G投げに対してコマンド投げとは規定のコマンドを入力することで成立する投げ技のことである。

このコマンド投げの利点は総じてP+G投げよりも威力の点で優れていることと相手の立ち・しゃがみ状態問わず投げることが可能ということ、そして投げ抜けされることがないといったことが挙げられる。

ところでP+G投げ・コマンド投げ問わずこのゲームにおいて投げのカウンター（相手の硬直中に投げを決めることで通常よりも高いダメージを与えることができること）というものは存在しないようだ。

コマンド投げの対処法

さてこのページを読んでいるそこの君！「相手の投げを先読みしてしゃがんだけれど投げられた」とか「コマンド投げが万能すぎる」と思ったことはないだろうか？

たしかにこのゲームの投げは相手の立ち・しゃがみ状態に関係なく成立するものなので、同社のバーチャファイター2（以下VF2）ライクな「立ち投げに対してはしゃがんで対処する」といった考え方をすればそう思えるかもしれないが、それはラストブロンクスのシステムを完全に把握できていないため。







「投げだ！」と思ったらすかさずP+K+Gを入力。すると相手の投げをスカして潜り込むことができるので

ここぞとばかりにコマンド投げで反撃しよう！

まずはこのゲームにおける投げがVF2のそれとはまったくの別物であると肝に銘じたうえで、さっそく本題の「ラストブロンクスにおける投げの対処法」について解説していこう。

P+G投げやコマンド投げの両者に対しては先読みで打撃技を置いておくことが一般的な対処法だが、最も効果的なものとして潜り込み（P+K+G）の使用が挙げられる。

たとえば相手のコマンド投げを先読みした場合にその入力とまったく同じタイミングで潜り込みを出したとしよう。これが成功すると投げをかわしつつ（この時相手には投げ失敗モーションが発生する）前転で相手の懐に潜り込むことができる。そして相手の投げ失敗モーションが持続している間に潜り込みの硬化が解除されるのでこちらの投げや打撃技を決めることができるのだ。

これは潜り込みが入力完成直後から前転が終了するまで投げに対しては無敵といった性質をもっているためで、ラストブロンクスならではといった投げの対処法といえるだろう。

さてこのゲームの投げ失敗モーションには攻撃判定がない。そこで潜り込み以外の投げの対処法としてジャンプという手段も一応考えられるが、ラストブロンクスでは投げとジャンプを同時に入力した場合は投げが勝つようになっているので有効とは言い難い。やはりここは潜り込みの使用が正解だろう。

ついクセで投げに対してしゃがむことも多いと思うが、投げに対しては潜り込みで対抗できるように心がけてもらいたい。それが欲望渦巻くこの街で生き残るための必須条件だ！

アタックキャンセルの入力について

前号でしゃがみPやKに対してはアタックキャンセル（以下AC）不可と説明したが、実は可能ということがわかった。

なぜそのような間違いをしたかというと「ACはレバーがニュートラルの状態でGボタンを押さなくてはならない」という条件に気が付かなかったために、入力こそ難しいが一応可能ということをここに報告しておこう。

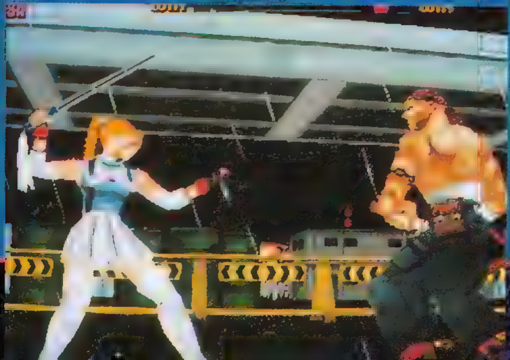
さてしゃがみPなどに関わらずここで重要となることはACの成立条件がレバーニュートラルでGボタンということ。ACがどうしても上手くできないという人はこの点に注意して挑戦してもらいたい。

Let's go to the 挑発番外地!

すでに知っている人も多いと思うがこのゲームには挑発というものが存在する。

やり方は以前本誌でも触れたGボタンを連打する方法と↓↘→+スタートボタンと入力する方法の2つ。いずれも全キャラ共通だ。

さてこの挑発、実は攻撃判定を備えているうえ攻撃力もわずかながらもっている。工夫次第では挑発フィニッシュや挑発コンボも可能かもしれないぞ。



■波系究極奥義■挑発…これをくらった相手は…。

決めるはフルチューン。でもその前に

YUSAKU



Pを中心としたコンビネーションの使い道とGキャンを使った連携。

担当：借金

ビート・スピン	ⓅⓀ
ビート・セカンド	ⓅⓅ
ダブルビート・ハイサイド	ⓅⓅⓀ
ビート・トップ	ⓅⓅⓅ
コンボ・オーバートップ	ⓅⓅ⇧Ⓟ
コンボ・バックスピン	ⓅⓅⓅⓀ
アッパースウィング	⬁Ⓟ
トルネードスターター	⇨Ⓟ
レッドトルネード	⇨ⓅⓅ
アクセルターン	⇦⇨Ⓟ
ハイウェイバスター	⇩⬁⇨Ⓟ
スネークスルー	⬁⬁Ⓟ
ショルダータックル	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ
ソニックエルボー	⇦⬁Ⓟ

基本戦術を固める

アクセルターンやレッドトルネードといった出の速い中段技と投げで2択を狙っていきたい操作。でもその前に近距離まで寄るための連携として使っていける技を押さえておく必要がある。

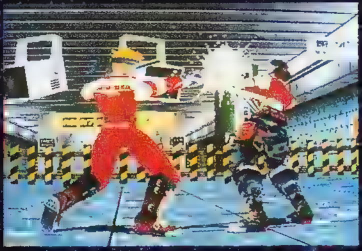
中距離からスネークスルーや中段蹴りを当ててダウンさせてから起き上がりを攻めるのも手段の一つではあるができれば地上をにじり寄りたい。上段技であるP、PPやガードキャンセル（以下Gキャン）を使って間合いを詰めて闘っていきたい。

今回はPK、PPKといった派生技とP、PP系のどこにGキャンを使えば効率良く攻められるかなどを重点的に紹介していこう。

君の闘い方にこの記事の知識を組み込めば戦力アップ間違いなしだ。

ビートスピン





右手右足と同じ側だけで繰り出すコンビネーション。と言ってもP後のKは大振りの回し蹴り。PとKの間にだいぶ時間があるので使用頻度は低い。Kの攻撃判定が出るまでは当然Gキャンも可能だが、なにぶん間があるためどうしても割り込まれてしまう。

Gキャンをかけて2択に行くとしてもKにかけるよりはPPの2発目にかけたほうが使える。



Kにかけるよりはこっちにかけたほうが速い。

ダブルビート・ハイサイド







右、左と左右のコンビネーションを出した後に左足で蹴り上げる技。

Kをガードされると反撃は免れないのでやや危険だが立ち技で割り込むことはできない。そこで割り込もうとする相手に2発目をヒットさせた場合は、次をGキャンすれば投げを狙いやすい。

この連携は最後まで出しきるのではなく、PPKにいくとみせかけてKをGキャンして2択をかけていくという使い方が理想的。KにGキャンをかけるので、相手が途中で潜り込みをしかけてきても対応することができるのも強みだ。

Gキャンをかけた後はアクセルターンやレッドトルネードの他にソニックエルボーも強力だ。投げとの2択で相手にダメージを与えていこう。

PPKのKをキャンセルしていくのが一番効果的だが、毎回同じところから攻めずにPPやPPPの最後にもキャンセルをかけて2択に持っていってみよう。



Gキャンをかけておけば対応することも容易。

挑発

「かかってこいー」



コンボ・バックスピン



コンボ・オーバートップ



右手・左手・右手・左足と交互に繰り出すコンビネーションのコンボ・バックスピン。最後のKをガードされると反撃が確定。加えて技1つ1つがつながっていないので最後まで出す必要はまったくない。通常PPKのKをGキャンして闘うならPPPKのKをGキャンするパターンも混ぜると効果はある。ただしトPの強いキャラが相手だと、途中で止められてしまうのが難点。やはり途中でGキャンを使った方がいいだろう。Gキャンの後は中段技と投げのほかに、再度Pに戻して攻撃する手もある。Gキャンは相手にヒットした技の後にかけると最も効率がいいぞ。



この後にGキャンをかければ投げにもいきやすい。

PPのコンビネーションの後にジャンプして、上から攻撃をかける技。4段のコンビネーションで、⇧Pは一応中段。PPとの間が少しあいているため対応されたら終り。⇧Pの部分は通常⇧Pで出る技と同じなので単発で使用したければ⇧Pで出すことができる。またこの技も攻撃判定を持つまではGキャンをかけられるが、モーションが少ないのでPPKのKをGキャンした方が相手はくっとくるぞ。

ソニックエルボー



構えをとってから繰り出す肘打ち。判定は中段。技の出は速く、使用頻度は高い。リーチはそんなにないので、近距離戦での2択に用いると思われる技。単発技であることを除けば、技の出は速いし隙は小さいし使い勝手良し。肘を見せつつショルダータックル・フルチューンを決めよう。単発技よりももっと連携で押していきたいという人ならレッドトルネードがおすすめ。PPKのKをGキャンして相手との2択にレッドトルネード。2発目をGキャンしてまた2択をかける。といったように連携を長く続けることができるぞ。

アタックキャンセルをからめた空中コンボ

今作の空中コンボ、今回は⇧Pで始動するものを紹介しよう。

⇧Pで相手を浮かした後、通常ヒットならばPから、カウンターで相手が浮いた場合はしゃがみダッシュ(⇩⇩)からのPで空中をつかんでいくぞ。初歩的な連続技はPPPK。PPとつなげていくと3発目がスカるので安定して決めたければKだ。

通常の攻めにおいてGキャンは非常に重要であると説明してきているが、Gキャンの重要性は空中コンボでも同じ。Gキャンを使ったコンボも紹介しておこう。

⇧P→PPPG（3発目をGキャン）→⇩⇧P

Pを2発決め、3発目をGキャンで止めてすぐ動けるようにする。相手のバウンドを拾うように肘を出せばGキャンを使った空中コンボの完成だ。肘の変わりにショルダータックルなど他の技も入るので、ダメージを求める人も見た目で選ぶ人もいろいろ試してはどうだろう。



アッパースイングで相手を浮かしたら、

Pを2発決めて3発目にGキャン。

肘やショルダータックルの他にもいろいろ決められそうだ。

驚異的な性能の基本技

ヌンチャクを武器として携帯しているジョーの基本技はそのモーションの派手さゆえ、出が遅くスキが大きいととらえられがちだが、通常時に使っていく分にはさほど不都合を感じさせないものとなっている。

まず立ちPのスウィングリードはその相手の連係を止めることに用いたり、後述のダブルスウィング・フロントなどの派生技につなげるといった幅の広い使い方が望める重要な技である。

これに対ししゃがみPのスクァトウスウィングは技の出がかりのスピードこそスウィングリードに劣るが、潜り込みに対する潰し技といった全キャラ共通の使い方以外にも⇩P、ミッドナイトバスターなどといったジョーならではの強力な連携の基点として用いることが有効だ。

さてジョーにとって非常に融通の利くパンチ系の基本技に対してキック系の技は特筆すべき利点がさほどないといえる。

Kボタンを押すだけで出るハイキック。この技の攻撃判定は上段であるため扱いづらく多用すべき攻撃であるとはいえないが、万が一ヒットして相手を浮かせることができた場合は迷わずミッドナイトバスターにつなげて追い打ちを決めよう。

いわゆるローキックに相当するスクァトローキック。この蹴り技も潜り込みに対する潰し技としての利用価値があるが、ガードされた場合しゃがみパンチより硬化時間が長くリスクが大きいようだ。しかしトドメ技としての利用価値はやはり高い。

中段攻撃のミドルキックは出が遅くスキがあるといった不安要素があるにもかかわらずその優れたリーチはここぞという状況で頼りになることが多い。しかもこの技は他の基本技と比べずば抜けて威力が高いことも魅力だ。

さてジョーのダウン攻撃はその場で攻撃を繰り出すサンセットスウィングとホーミング性のあるジャンプからヌンチャクを叩きつけるライトレスタイプの2つ。ここでどちらが有効かと証明することはできないが、後者はコマンド入力から攻撃に移るまでのタイムラグが長いので確実にヒットする状況でなければクイックタッシュで相手に接近してから前者を使用したほうがリスクが少ないといえる。



ジョーのしゃがみP。スキが小さく連係の基点として有効だ。




ダブルスウィング・フロント

ジョーのリードブローであるスウィングリードからの派生技にピッチ・ダブル（PP）というものがあるが、このダブルスウィング・フロントとはピッチダブルからさらにトーキックにつなげるコンビネーションのことである。

さてこのコンビネーションの攻撃判定は上・上・中段といった流れになっているが、実は3段めのトーキックにちょっとした秘密がある。この技は中段攻撃となっているがその有効範囲は狭く、体格の小さい相手に1・2段めのピッチ・ダブルをガードさせて相手との距離を開けてしまうと中段攻撃としての性能を発揮できないことが多い。つまり少し離れた間合いではこのトーキック、上段攻撃に属性が変わってしまうのだ。

しかしこのトーキック自体の当たりの強さはジョーの技の中では信頼に値するものなので、コンビネーションとしての有効性は変わらないといえる。

ところでジョーにはPPPの3段めにアタックキャンセル（以下AC）をかけることができないという弱点をもっているが、このダブルスウィング・フロントの3段めはACをかけることができるので今後この技の重要性が高まることは間違いないといえる。特にダブルスウィング・フロント（3段めAC）からコマンド投げやワイルドアッパーという連係は実戦投入すれば、それだけで戦力の大幅な上昇が望める。ダブルスウィングからのAC、絶対にマスターしよう。

俺のとっておきをお見舞いするぜ！

JOE



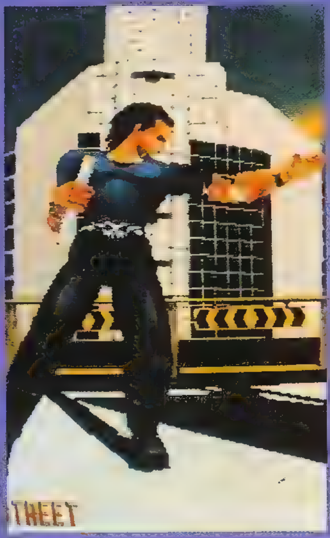
今回はコンビネーション系の新技と空中コンボを紹介！

担当：GYU

技名	コマンド
ピッチ・ダブル	PP
ダブルスウィング・フロント	PPK
トリプルスウィング	PPP
トリプルスウィング・スピンハイ	PPPK
フォースウィング・コンボ	PPPP
ワイルドアッパー	⇗P
ハリケーンショット	⇗⇗P
ダブルハリケーンショット	⇗⇗PP
ワインディングストリーム	⇦P
ワインディング・ダブル	⇦PP
ワインディング・トリプル	⇦PPP
手刀	⇩⇩P
ブラックトルネード	⇨⇨P
ミッドナイトバスター	⇩⇘⇨P

挑発

「おら、どーしたぁ？」



トリプルスウィング・スピンハイ





ジョーはスイングリートからさらにPPと追加入力することで3段連携攻撃、トリプルスウィングを繰り出すことができる。この攻撃はどれも攻撃属性が上段と扱いづらく、また3段めのスキが非常に大きいためその有効性を見いだすことが難しい。

さてこのトリプルスウィングからの派生技としては前号で紹介したフォースウィングコンボにさらに派生させることが可能だが、ここで紹介するトリプルスウィング・スピンハイもそのひとつ。ヌンチャクを3回振った後に跳び回し蹴りを繰り出すこの技、上・上・上・上といった攻撃属性になっているため、フォースウィングコンボと差がないように思えるが4段めの威力はさすがにこちらのほうが高い。

しかし上段のみというシンプルな構成であるためその使用にはディレイをかけるなどといった工夫が必要とされる技でもある。

ワインディング・トリプル

リートブローとなるワインディングストリームから派生した攻撃がこのワインディング・トリプルである。

この技はその攻撃属性が中・中・中といった非常に有効性が高いものだが、連携スピードが遅いため連続でヒットすることはない。しかし3段めがヒットすれば相手を浮かせることができるこのワインディング・トリプル、以上の点からもディレイやACで用いることが適しているといえるだろう。

新宿系空中コンボの宴

このゲームをプレイするうえで欠くことができないものとして空中コンボの存在が挙げられる。このコーナーではジョーの空中コンボをいくつか紹介していこう。

さて今までに紹介したジョーの固有技の中で空中コンボを前提とした浮かせ技は中段攻撃のワイルドアッパーとダブルハリケーンショットがお薦め。これらの技はノーマルヒットしただけでも空中コンボを狙う十分な高さまで相手を浮かせることができるからだ（逆にカウンターだと浮きすぎてつなげることが難しくなる）。

●ワイルドアッパー→ダブルスウィング・フロント（3段めAC）→ミッドナイトバスター→サンセットスウィング

このコンボはワイルドアッパーを非カウンター状態でヒットさせ、PP（別にダブルスウィング3段めACでなくてもいい）で刻んでからミッドナイトバスターで拾い、さらに2回クイックダッシュしてからダウン攻撃を入れるというもの。かなりの安定度を誇るこの空中コンボ、これだけでゲージ半分ほどのダメージを与えることができる。

●ダブルハリケーンショット→ミッドナイトバスター

2段連続攻撃のダブルハリケーンショットで相手を浮かせたならすかさずミッドナイトバスターで追い打ちを決めるクセをつけよう。この2つはワンセットと考えてもらってもかまわないだろう。

ワイルドアッパースタート



ワイルドアッパーで浮かせたら→

PPと刻んでからさらに→

ミッドナイトバスターでバウンドを拾う。この後小ダウン攻撃も安定。

ダブルハリケーンショットスタート



ダブルハリケーンショットの1段めがヒットしたら→

1段で必ず浮かすことができるので

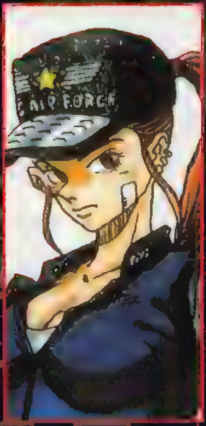
これもミッドナイトバスターで拾う。超安定！

基本技から空中コンボまで!!

YOKO

新しい技であるヒザからの空中コンボがヨーコの持ち味。

担当：SHO



ノックハイキック	PK
ダブルノック	PP
ダブルノック・フックキック	PPK
コンボ・ダブルハイ	PPKK
トンファーラッシュ	PPP
コンボ・ハイスピンキック	PPPK
ニーアサルト	⇨K
エアレイドキック	⇦K
スマッシュエルボー	⇨P
ヴァーチカル・ハンマー	⇦⇨P
ヴァーチカル・ワン・ツー	⇦⇨PP
ミドルストレート	⇦⇨P
ステップキック・インサイド	K+G
ダブルハンマー	P+K

基本技について

ここではヨーコの基本技について考えてみよう。

全キャラ共通の技が基本技だが、キャラによって多少の違いが出てくる。ここで紹介するのは少し特殊な基本技で、立ちPや、立ちKなどの技は省略する。

まずは、しゃがみPだが、キャラによっては、しゃがみPを当てても反撃をくらってしまうほどスキが大きいのだ。



しゃがみPは突進止めに。

ヨーコのしゃがみPは攻撃のスキがなく、反撃をされることはない。しかしリーチが短いため、相手の突進する攻撃を止めるのに使うといい感じだ。

次にミドルキックだ。これはレバーを斜め前に入れてKボタンで出る技だが、立ち状態でなくても出すことができる。つまりしゃがみ状態からでも出すことができるので、しゃがみP→ミドルキックという連携が可能になるわけだ。攻撃判定もしゃがみPの下段から、ミドルキックと中段というように基本的で使える攻撃連携なので覚えておいてほしい。



しゃがみP→ミドルキックは、基本だ。

最後にダウン攻撃だが、小ダウン攻撃と大ダウン攻撃がある。大ダウン攻撃は、レバーを上に入れてPボタンを押せばOKだ。これは相手を浮かせてから、空中コンボが入らないと思ったときなどは、素直に大ダウン攻撃にいくといいだろう。

小ダウン攻撃は、相手が倒れているときに、レバーを斜め前に入れてPボタンを押せばいい。

空中コンボを入れた後などには必ず入れておきたい技だ。

このゲームは、倒れた後の起き上がりが非常に遅いため、ダウン攻撃が入りやすい。特に空中コンボの後には、たいたいダウン攻撃まで入るので忘れずに入れるようにしよう。

基本的な技はこんなところ。各キャラ共通な技だが微妙にちがうところが注意点だ。ヨーコの技はどれも使える技なので覚えておいてほしい。



小ダウンは必ず入れよう。



ノックハイキック

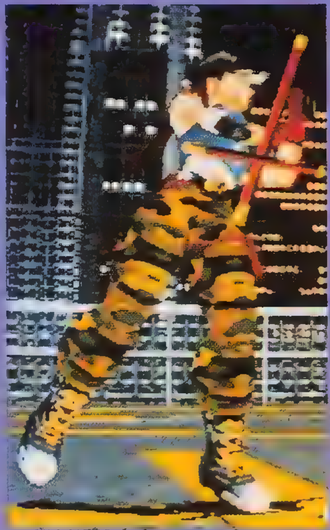
この技は単体で使う技ではなく、アタックキャンセル（以下Gキャンセル）を使うことによって真価を発揮する。

この技だけでも使えるが連続技ではない。しかし、カウンター時のみ連続技になるので相手の突進をこの技で止めるようにしてカウンターで返せば、いい反撃となるので覚えておいてほしい。

Gキャンセルを使った場合の基本的な攻撃方法としては、やはり中段と投げの2択攻撃だ。また、ここからさらに技をつなげるといった方法もいい攻撃連携となる。

例えば、PK、Gキャンセル、中段、そこからさらに、PPK、Gキャンセル、さらに中段か、投げの2択というようにつなげることができる。

つまり、相手に技でわりこませないようにうまくGキャンセルを使っていろいろな技をつなげていくのが基本となる。この攻撃連携を考えていくのがこのゲームの攻略法になりそうだ。



挑発

こいよー!

ニーアサルト



この技は見てのとおりひざ蹴りだ。判定も中段なので非常に強く使いやすい技だ。

しかし、相手にガードされると投げや攻撃をくらってしまうので、もしガードされてしまったらしゃがみPは保険で出しておくのもいいだろう。当たれば相手は浮くので、空中コンボはいただきだ。

使い方は、やはりGキャンセルから、投げとの2択で使っていくのがいいが、どの技をキャンセルして2択をせまるのかを考えないと相手に読まれやすいので、キャンセルするところをパターン化しないようにしよう。

エアレイドキック



側転しながら相手を蹴る派手な技だ。これはレバーが上方向に入っていれば、斜め後ろだろうが、真上だろうが出るようになっている。

見た目は派手で当たれば相手は浮くのだが、攻撃判定が出るまでのスキが大きすぎるし、相手の立ちPでも簡単に止められてしまうので、使い所が難しい。

もし有効に使うのであれば、ラウンド開始時に下Pを出す相手に先読みで出すのがいいだろう。もしガードされてしまったら、反撃は覚悟しておこう。

やはり無理して使う必要はない技であろう。

スマッシュエルボー



この技は、当たると相手がよろめく技。しかし、よろめいている間に攻撃が入れられるというわけではない。

この技の特徴として、よろめくので相手との距離が離れるということだ。そこで、攻撃判定が出るまでにスキのある技をうまく使えばいい感じになる。

例えばヴァーチカルワンツー（⇨PP）は出るまでに多少スキがあるが、この技で相手がよろめいたあとに出せば有効な連携になる。さらにヴァーチカルワンツーをディレイぎみに使えば実戦的だ。

うまく使えば攻撃連携に組み込めるいい技だ。

これはマスターしよう！

ヨーコの空中コンボは、ヒザからが基本となる。最も手軽なコンボは、ヒザで浮いたあとにコンボハイスピンキックを入れるのだ。

今回紹介するオススメコンボは、ヒザで浮いたあとに、コンボハイスピンキック（PPPK）のキックをキャンセルして、ミドルストレート（⇨P）を入れて、小ダウン攻撃まで入れるのだ。

ミドルストレートは相手のバウンドを拾う感じで、落ちてくる相手にたたき込むわけではない。

また、初めのコンボハイスピンキックはキックをキャンセルするわけだが、このキャンセルは早めにキャンセルするのがいい。あまりキャンセルが遅いとミドルストレートが入りにくいのだ。

この連続技で、相手の体力の半分は減らすことができるのでぜひ覚えてほしい。

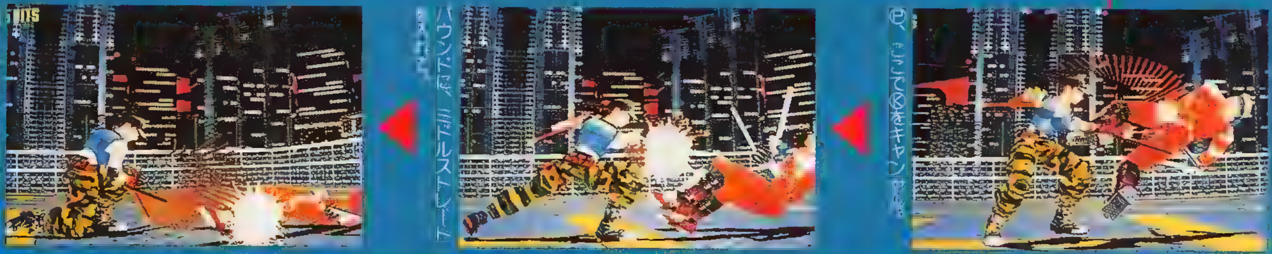
他には、ヒザがカウンター時のみヒザ・ヴァーチカルワンツー・ダブルハンマー(P+K)・小ダウン攻撃などというコンボがある。

これはヒザが当たったあとすぐにヴァーチカルワンツーを入れなければ、最後のダブルハンマーが入りづらいので、カウンターだとわかったらすぐにヴァーチカルワンツーを出すようにしよう。

とにかくヨーコのコンボは練習あるのみだ。

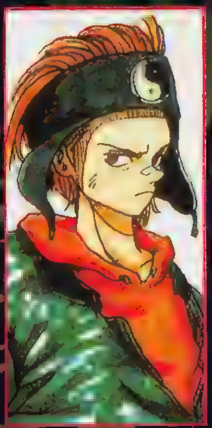


ヒザで浮かせて、



P、ここでKをキャンセル

バウンドに、ミドルストレートを入れて、



残像の美学を知れ!

TOMMY

トミーのトリッキーな技に迫る!

担当:トミ研1号

重要なのはディレイ&アタックキャンセルだ!

前回は9個のインスト技紹介をしたわけだが、ちゃんと覚えたかな? トミーの場合はインスト技をちょっと使いこなすだけでも意外に勝てるので、ぜひとも覚えてもらいたい。

ラストブロンクスは、技を出してから攻撃判定が発生する前にGボタンを押すと、出した技を途中で止めることができ、このシステムを「アタックキャンセル(以降Gキャンセル)」という。

このGキャンセルは、通常技、固有技の全てにかけることができ、これを利用してトミーならではの攻撃連携を作ることができるのだ。

前回紹介したトミーのインスト技で連山崩棍というのがあったが、ダブルアッパーみたいな技で、ヒットすると浮かすこともでき、そこから空中コンボを狙うこともできる。インスト注目の技だ。

このような1つのコマンドによる攻撃連携は、システム上たいていディレイをかけることも可能。

ディレイとは1つの技、たとえばPPがあるとしよう。このPとPの間にはコマンド入力受け付け時間が存在し、受け付け時間が10秒なら、その10秒の間にどこでもPを押せば2発目を出す事ができる。つまり、技を遅らせて出すことにより、相手を翻弄することもでき、その行動がフェイントにもなるのである。

基本的に、全ての技でこのディレイをかけることができ、インスト技の旋風十字棍、草波三連棍などはかなり活用できる。

通常技の方だが、基本的にトミーはしゃがみパンチ、しゃがみキックが弱く、相手にヒットしてもしなくてもなにかしらで返し技を喰らうのだ。だから、変に刻もうとすると負けが込むぞ!

単棍旋腿(たいこんせんたい)	PK
連棍(れんこん)	PP
連棍背旋蹴(れいこんはいせんしゅう)	PPK
草波三連棍(くさなみさんれんこん)	PPP
崩棍(ほうこん)	P
連山崩棍(れんざんほうこん)	PP
壊棍(かいこん)	P
連壊棍(れんかいこん)	PP
連山壊棍(れんかいこん)	PPP
旋風棍(せんぷうこん)	P
旋風十字棍(せんぷうじゅうじこん)	PP
破風棍(はふうこん)	P
砕撃(さいげき)	+K
靄射激棍(もやい・げきこん)	P+K

単棍旋腿





使い所が重要となるPK

PKという簡単な入力の攻撃は、意外に後々で重要になってくると思われるので、ちゃんとした使い方をここで覚えてほしい。基本的に攻撃判定は上段になっていて、2発ともヒットすればかなりのダメージを与えることができる。だが、PKは通常時にヒットさせても連続攻撃にならず、2発目のキックが当たらない。ただの連携攻撃になっているのだ。だから、相手の硬直のある技をガード後にPKで返そうと考えてもPしかヒットせず、全然ダメージを奪うことはできない。だが、状況によってはPKが連続で必ず決まる場合もある。通常時やハーフカウンター時は連続にならないが、相手の技が出る前に潰した場合のカウンターはつながるのだ。この狙い時は相手がラストブロならではのGキャンセルを使って連携で攻めてきた場合がチャンス。

連棍背旋蹴





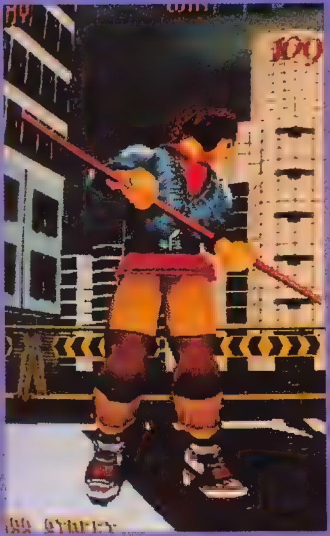


「はっはっ、とおっ!」のPPK

棍を横に2回振り、最後に上段蹴りをする攻撃がこのPPKだ。基本的にPPからの派生になっていて、草波三連棍かこの技を出すことができる。判定は見た目の通り全て上段攻撃で、最後の蹴りがヒットすればダウンを奪うことができ、大ダメージを与えることができる。もともとPPは連続攻撃になっていないので、3発の攻撃は確定していない。

挑発

「逃げるのかぁ〜」



草波三連棍





[illegible]の難しい「草波三連棍」

PPP入力で棍を上、上、中段と連携で攻撃する三連棍。ディレイは勿論、Gキャンセルなどを上手く使うことによって、かなり強い攻撃の一つにすることができる。

3発目でそのまま中段にいくか投げにするかは君しだい。

霹射激棍




トリッキーな突き[illegible]

立ち状態からでもしゃがみ状態からでも、ワンコマンドで出す事ができるこの攻撃は、棍を片手に持って相手を突き上げるかのように攻撃する。攻撃判定は上段だが、相手の中段攻撃をかわすことが多く、カウンターでヒットする場合がある。だが、逆にかわされたときの硬直時間が結構長いので注意。

使い方としては、攻撃連携中に相手が反撃してきそうなときにいきなり出すと意外に当たるぞ!

連山壊棍





[illegible]

後ろPPPと連続で入力すると中、中、上段と3発の連携攻撃をする。動き的には棍を縦に2回振り、最後に相手の顔のあたりに横から勢い良く棍を振りぬく感じになっている。

この攻撃もまた、ヒットすればかなりのダメージとダウンを奪う事ができるのだが、ほかの攻撃と同じように連携攻撃にはなっていない。

特殊なことは、しゃがんでいる状態に1発目がヒットした場合、そのまま相手がしゃがみガードをしていても2発目で「強制立ちガード」をさせることができるという点だ。

基本的な使い方としては、草波三連棍と同じようにディレイをかけて3発目に2択をかけるのが、今のところ有効な連携とされる。

注意点としては、草波三連棍に比べて技の反撃判定が遅めになっているため、相手の素早い攻撃に潰されることが多い。意外にリーチが長いので、中間間合いから出し始めるのがコツになる。

トミー講座
より一層ダメージを奪え!
「空中コンボ篇」

トミーは相手を浮かすことのできる技が多数ある。中でも、インスト技の連山崩棍が[illegible]と代表を張れるくらい使用度が高くなっている。

今回は、この連山崩棍で浮いた際の「お手軽コンボ」を紹介しよう。

条件は、連山崩棍の2発目が立ちカウンターを奪ったときの空中コンボ、これが今回のお題だ!

連山崩棍、旋風十字棍(2ヒット)

意外にお手軽で、連山崩棍の2発目が立ちカウンターでないと、決まることのない限定コンボがこれだ。

コマンド入力のタイミングは、連山崩棍の2発目の硬直がなくなった瞬間に旋風十字棍を入れればOK。すると、落下してきたところに空中でまず1発目があたり、で2発目の攻撃が相手が地に着く瞬間にヒットするのだ。

ダメージ的には、体力ゲージMAX時にヒットした場合、約3分の1程度奪うことができるかなりの優れ技だ。

注意点としては、しゃがみカウンターを取ったときは勿論、体重の重い財目などが相手の場合も決まらない。かなり重要なので、覚えておいてほしい。



空中コンボとは言えないかも[illegible]、意外に[illegible]もお勧めしとくよ!



連山崩棍の2発目がヒットすると、こんなに高くまで上がり、[illegible]



即旋風十字棍を入力すると、1発目が、この位置で[illegible]



カッコ良く2発目の十字棍もヒットするので、[illegible]お手軽[illegible]だ。

恐らく超重要な技になるであろうただのⓅ。これはまず財目というキャラが「遅い」ということを認識してもらった上で出てくる問題。それは、先手を取られてしまう」ということに起因している。

開幕にありがちで、とにかくいきなり押されればはじめてしまう財目。相手の連携をよく見て出の早い技、すなわちただのⓅで止めていかなくてはいけないのだ。

正確な出の早さはまだわからないが、Ⓟの出は他の技より早いのは確か。Ⓟで止めてそこからいろいろ連携を駆使するのが財目である。というわけでⓅが超重要なのだ。

次にⓀのミドルキック。出は遅いのだが、逆にこの出の遅さが幸いして相手が反撃しようとした所にカウンターヒットを狙える場合が多い。

最後にⓅ。財目の下Ⓟはいわゆる「返されない」という部類の下Ⓟである。下Ⓟを相手がくらおうがガードしようがその後投げられるということはない。そして相手にヒットさせた場合、相手は少し固まるのでその後の攻防は五分五分という状態になるのでうまく使っていきたい。

ただし、下Ⓟの後はレバーをニュートラルに戻して自分が立ち状態になってからでないとⓅ以外の技、例えば⇨Ⓟ等は出ないので注意。Ⓟから、Ⓟは余裕で割り込まれてしまうのである。



立ちⓅで止めるのが始まり。

当てりゃ勝利が見えてくる

ZAIMOKU



1発の破壊力は高いので当たればもうウハウハなんだけどね。

担当：MVP

杭打ち蹴り	PK
杭打ち二段	PP
杭打ち二段	PPP
岩盤砕き	⇨P
岩盤砕き吹っ飛ばし	⇨PP
素手打ち	⇦P
ハンマーグライド	⇖⇩⇙P
財目大噴火打ち	⇨⇨P
たたき上げ	⇩➡P
メガトンハンマー	⇨⇙⇩P
床打ち	P+K
床打ち天井打ち	P+KP+K
財目大回転	⇦⇖⇩⇙⇨P

杭打ち蹴り





連続にはならないがその重要性は高い。なぜならⓀをキャンセルすればその効果は短くなるからだ。

先ほどⓅの重要さはわかってもらえたと思うので、そこからⓀにつなげてキャンセルといったやり方のほうがより実戦的であろう。

ⓅⓀが連続でないので、Ⓚの時に手を出してくれたらラッキーである。たいていカウンターでヒットしてくれるからだ。



Ⓚが当たればウハウハ。

杭打ち二段





前回紹介したⓅⓅⓅの途中で止めたもの。

ⓅⓅ、と2発で止めた場合Ⓟ1発で止めた時よりも硬化が短いのでⓅⓀと同様、Ⓟを出すのならⓅⓅまでつないだほうがよい。

また、2発目のⓅは中段でしかも相手を立ち上がらせる効果ももちあわせているので、ⓅⓅといくか2発目のⓅにキャンセルをかけて投げるか、という2択にも使っていける。

3発目を出さなくても、このⓅⓅ止めをうまく使っていったほうがその後の連携にもつなげられるので使いやすいはず。



2発目をキャンセルかけるとよい。

挑発

卑怯者めっ！



岩盤砕き吹っ飛ばし



見た目を言えば鉄鎚の柄頭で相手の腹あたりをこづいて、そこから前回紹介した⇩⇨Ⓟのような振り上げる技を出すのがこの⇨ⓅⓅの技である。

⇨Ⓟの技は出が早く、立ちⓅと同じように相手のラッシュを止めていく時に使える技である。しかも中段という点も見逃せない。しいていうならばリーチが多少短いのが欠点か？それ以外に非の打ちどころがなく、はっきり言って超使えそう。

2発目の技は上段判定ではあるが当たれば相手を浮かすことができるのだ。ここから空中コンボを作っていけそうである。

素手打ち



ハンマーを使わないこの技、手を上から振り払うようにするのである。判定はというと上段であるが出は早くその後相手を叩きつけるので見た目がいいのだ。

また、相手を地面に叩きつける前に追い打ちも可能であり狙う価値は高いといえる。

この技もアタックキャンセルが可能であるが、例えば連携の途中でこの技にキャンセルをかけて…とやると、ハンマーを使っていないので逆に相手に中段と思わせることができづらく、割り込みされやすいので使うなら出しきってしまうほうがいいだろう。

財目大噴火打ち



素早く大振りをかますこの技。はっきり言って当たれば一撃でぶち殺せそうな勢いがある。

判定はというと上段で少し心もとないが、遠めで出して相手が突っ込んでくるのを待つという感じで使うといいかも。

ただし少し大振りすぎるので、アタックキャンセルをかけて…という戦法にはあまり使えないかもしれない。

ダメージはその見た目どおり結構高く、当たれば相手を浮かせられる点から見ると割と使える技の中に入るのかもしれない。

一発で半分はもらった

財目は見た目どおり、威力が高い技が多い。しかも、相手を浮かす技が多く、どちらかと言うと連携を重視した攻めよりも一発を狙った攻めが重要になりそうだ。投げも体力半分を奪うワーカーホムがあることだし。

そこで、打撃で強力なものと言えば空中コンボ。ということでここでは空中コンボについて説明していこう。

空中コンボ決め手は⇩⇨Ⓟ

財目の一番よさそうな浮かす技は⇩⇨Ⓟである。

まずはノーマルヒットした時を考えてみよう。

この場合は⇧⇩⇧Ⓟによる追い打ちが可能である。でもこれをやるならダウン攻撃のほうがいい。

⇩⇨Ⓟの本領はカウンターヒット時である。この場合相手は高く浮くのでなんでもしたいほうだいだ。

●⇨⇧⇩⇧⇨Ⓟ
とりあえず見た目を重視したものである。そのためダメージ的にそんなでもない。

●Ⓟ+Ⓚ・Ⓟ+Ⓚ
見た目、威力ともに高くおすすめだ。

●ⓅⓅⓅ
オーソドックスだが最も威力がある。少しタイミングを合わせないとすべてヒットさせることはできないがすぐに覚えられるだろう。

威力は半分強ぐらいであり非常に高いのだ。



これはいちおう入る。

Ⓚ×2もおすすめ。

LISA

連携でもこのスタイルなのかな?



フットワークを生かした攻撃が見もの。逆に相手に惑わされるなよ。

担当：ワイルダーKEI

シングルビート・ハイスピン	ⓅⓀ
デュアルビート	ⓅⓅ
トリプルビート	ⓅⓅⓅ
クアッドビート	ⓅⓅⓅⓅ
オーキッズ・スペシャルビート	ⓅⓅⓅⓅⓅ
ライジングトー	⇩Ⓚ
アッパーターン	⇧Ⓟ
クラップミドル	⇨Ⓟ
バックビート	⇦ⓅⓅ
ダブルバックビート	⇦ⓅⓅ
スラントバックビート	⇩Ⓟ
レベルカッター	⇦⇨Ⓟ
ラウンドストライク	⇨⇨Ⓟ
スクリュースネア	⇧⇧Ⓟ+Ⓚ

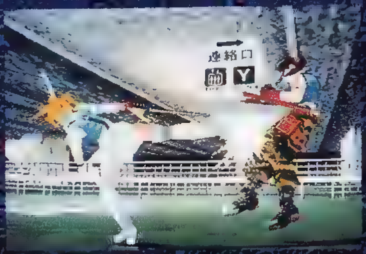
[illegible]

なんていうセリフはまだ早いか…。インストカードに載っている技だけでも、なかなか闘っていける。

たいていのキャラもしゃがみⓅは長いリーチを誇っているが、リサのしゃがみⓅは、気のせいかもしれないがとても長くて使いやすく、相手の連携を止めるのにも適している。

また、立ちⓅの出もなかなか早く、相手の連携した技の間に割り込むことができる。が、コマンド技のディレイに対しては、無理に割り込まないほうがよさそうだ。レベルカッターもなかなか素早い技。しゃがみⓅの届くか届かない間合いで出すといいかもしれない。相手に当てることができれば浮かすことができるので、空中コンボの入れ甲斐がありそうだ。

それから、リサのミドルキック。連携の最中に混ぜて使うと効果的だ。前回でも説明したが、オーキッズ・スペシャルビートは、3発目で止めたほうが硬直が短い。なるべく3発目で止めるようにしよう。止めてからミドルキックとかね。そうしないと、投げをくらう確率が高くなる。ロ・スペシャルビートは、どちらかというと空中コンボ専用の技だからね。



アタックのキャンセルを使って中段蹴りを出してみる。

シングルビート・ハイスピン





リサのⓅⓀのⓀは、実はそんなにリーチのあるほうではない。地上戦ではいいのだが、空中コンボとしては、あまり有効ではなさそうだ。

それから、他のキャラにはⓅⓅⓀなど、Ⓟを数発出してからのⓀなど、Ⓟを数発出してからのⓀへの連携はあるが、リサにはない。

しかし、その分複雑な操作をせずにすみ、空中コンボにいくときなどはとても簡単だ。簡単ゆえに、地上戦でも全弾出してしまいがちなので、アタックのキャンセルを忘れずに。



あ・あらら

アッパーターン







状況作りは大切だ

スティックを下から上へ振り上げ、相手を打ち上げる技だ。いかにも空中コンボを狙って下さいという技だが、ほんの少しだけ攻撃判定が出るまで間があるので、何も考えずに使用すると止められてしまう。立ちⓅ、しゃがみⓅなどで牽制しておいてから出したほうがいいだろう。相手に、反撃をためらわせるような状況を作ることが大切だ。隙あらば、どんどん使っていきたい技である。

挑発

「やる気あんの?」



クラップミドル





バーチャでいう、エルボー系の技。ヒットしたあとに、蹴り込みながらの投げや、再び中段技を狙ってみるといい。


ヒットさせてから蹴り込む。

スラントバックビート





上段から下段と行こうする、とても使い勝手の良い技。最初の1発目は、ダブルバックビートの1発目と同じ。そこから再び上段攻撃にいくか、下段攻撃にいくかになる。

この技はディレイをきかせるととても有効で、ダブルバックビートの2発目を当てると相手を浮かせることができ、下段は安定して相手の動きを止めることができる。

また、⇩Ⓟから⇩Ⓟor⇩Ⓟにいく間をアタックキャンセルして、中段攻撃に移ることも可能だ。これに投げも組み込めるわけだから、相当強そうだぞ。

相手は太鼓だと思え！

スティックといえばドラム（太鼓）を叩くもの。となれば、相手はスティックに叩かれるのを待っている太鼓だ。遠慮なく叩いて差し上げよう。

最初は、インストカードに載っている技だけでもできる空中コンボを紹介しよう。

相手を浮かす技は、今回紹介した⇩Ⓟを使う。カウンターで当てなくても大丈夫だ。これで相手を浮かすことができたら、スペシャルビートを叩き込もう。

この場合4発目は空振りしてしまうが、5発目までちゃんとつながる。全弾入れる方法もあるが、また今度紹介しよう。

浮かせ技は、何も⇩Ⓟだけではない。ライジングトーも、立派な浮かせ技だ。ただ、これで相手を浮かせてもスペシャルビートは入れにくいので、ダブルバックビートや、その派生型の⇩Ⓟに変えてもいいだろう。⇩Ⓟは、ダウンしている相手にもヒットさせることができる。⇩Ⓟ⇩Ⓟの⇩Ⓟをアタックキャンセルして、⇩Ⓟのダウン攻撃をしにいってもいいだろう。もちろん、浮かせてダブルバックビート→小ダウン攻撃とすることも可能ではある。

それと、もう一つ。ダブルバックビートも、ヒットさせれば相手を浮かすことができる。しかしダブルバックビート自体少し離れた間合いでは出ないので、もし相手を浮かせたとしても、空中コンボを狙いにいくのは難しい。スペシャルビートを出しても不発することが多いので、⇩Ⓚの中段蹴りか、大ダウン攻撃で安定したほうがいいだろう。ちなみに、小ダウン攻撃にもアタックキャンセルがかかるようになっている。ダウン攻撃をできる状態でかけてしまうともったいないので、うっかりGボタンを押さないようにしよう。


[illegible]


4発目は空振りしてしまうが


5発目は入るんだけれど、


[illegible]


すかさずバックビート。


すこしディレイをかけたほうが入れやすい。


このモーション中にGボタンを押してしまうと

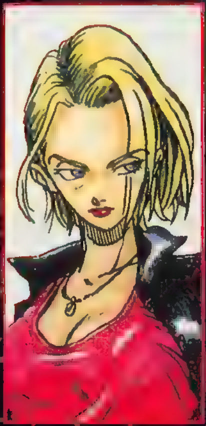

戻ってしまう。注意しよう。

どうやっていただこうかしら

NAGI

待望の浮かし技が追加され空中コンボが狙える。

担当：かっちん



今回は、前号で公開したナギの固有技のおさらいと、新たに公開できる技を解説していこう。ほかに、かる～く空中コンボあたりも紹介しているので参考にしてくれ。

細かい使い方を再確認

ナギの立ちパンチは、攻撃発生時間が早いほうなので、相手のラッシュを止めるのには適している。ただ、立ちパンチ一発では単に止めただけに過ぎないので、そこからコンボ・ハイキック・サディスティックを出すつもりでボタンを入力していこう。だが、最後まで出し切ってしまってはイマイチ単調になるし、あまり有効ではない。



コンボ・ハイキック・サディスティックと見せかけて…

そこで、Ⓖボタンを使ってのアタックキャンセルの出番となる。いわゆるⒼキャンセルだね。

使うタイミングはどこでも良く、ⓅⓅⒼと行えばパンチ2発で他の固有技へ移行できるし、ⓅⓅⓅⓀⒼなんていうのもいい。要はⒼキャンを使って相手の技を割り込みにくくしていこう。

また、コンボ・ハイキック・サディスティックを例にとってⒼキャンのコツを解説してみると、ⓅⓅⓅⓀⓀと先行入力しておく。そして、ナギのグラフィックを見て、タイミング良くⒼボタン。技の出かかりをキャンセル。これでOKだ。



途中でアタックキャンセルを使い中段攻撃へ。

出の早いパンチと固有技を使う

ほかの固有技の使い方をもう一度見直してみよう。まずディジーヒールから。

この技はやはり追い打ちで使っていくのがいいだろう。確かに中段攻撃ではあるが、技の出が遅いため、置いておく系の技でしかない。今後開発されていく可能性はあるものの使い方の幅は狭い。



デンジーヒールは追い打ち技として使うこともできる。

で、かんじんの使い方だが、ⓅⓀのⓀやデンジャラススナップがカウンターヒットしたときがチャンス。ほかに生のⓀでもいい。なるべく最速のタイミングで技を出せばバウンドを拾う感じで当たってくれる。

ほかに、バックサマーの使い方が難しい。ここぞというタイミングはなく、起き上がり下段蹴りをかわすことすら困難。だが、ガードされてもナギ側の硬直は少ないので有利に展開することができる。完全に読まれていなければ、パンチ系で押していこう。



この2段目の蹴りもアタックキャンセル可能。

ジャンプハイ&ロースピンキックは、2段目のロースピンキックもⒼキャンセルすることもできるので、下段攻撃と見せかけて中段攻撃に移行してもいいだろう。ディレイも有効かな。

また、アタックキャンセルをする場合も、レバーを下に入れっぱなしにしておくとⒼキャンセルできないので注意しよう。

スウィング・ハイキック	ⓅⓀ
スウィング・ノック	ⓅⓅ
スウィング・ノック・ターン	ⓅⓅⓅ
コンボ・スパイニィ・ハイキック	ⓅⓅⓅⓀ
コンボ・ハイキック・サディスィック	ⓅⓅⓅⓀⓀ
バックサマー	⇩Ⓚ
ディジィーヒール	⇨⇨Ⓚ
ライジングキック	⇩Ⓚ
クレッセント・アッパー	⇧Ⓟ
ミドルスラスト	⇦⇨Ⓟ
ミドルスラスト・サイド	⇦⇨ⓅⓀ
デンジャラススナップ	⇨⇨Ⓟ
ジャンプハイ	Ⓚ+Ⓖ
ジャンプハイ&ロースピンキック	Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ+Ⓖ

スウィング・ハイキック





ナギのPKは基本的にダウンが奪えない性能である。最初のパンチの出は早いのだが、たとえパンチで相手の技にカウンターを合わせても次のキックでダウンは奪えない。

唯一ダウンが奪えるのは、キックにディレイをかけてカウンターを合わせたとき。だが、あまり狙っていくべきではない使い方なので、それほど意識する必要もないだろう。できればⒼキャンセルで次の技や投げに移行しよう。



キックがカウンターヒットすればダウンする。

挑発

「かかってらっしゃい」



ライジングキック





この蹴りは相手の技にカウンターを取らなくても相手を浮かせられる技だ。コマンドも簡単で非常に使いやすい。
ただ、攻撃判定は前にそれほど伸びないので、連携に組み込んでいく場合は予想より止められやすい感じを受けてしまう。できれば密着して使っていこう。技の出は早いほうだ。
また、◆Kを読まれて潜り込まれると技の硬直に投げがバッチリのタイミングで入ってしまう。いくら反撃されないからといって、単調に使うのは控えよう。

クレッセント・アッパー





立ち状態から出せるアッパー。この技もカウンターを問わずに相手を浮かせられる。意外にも前への判定も強いので、現時点では最も空中コンボの起点と成り得る技でもある。使うタイミングもどこでも良く、ナギが相手を抑え込んでいる状態なら使っていいだろう。
ただ、この3Pをガードされてしまうとナギのラッシュはここで途絶えてしまい、相手側のラッシュが始まろうとするので読み合いとなる。
なお、入れる空中コンボはⓅⓅⓅⓀⓀのコンボ・ハイキック・サディスティックが安定となる。

ミドルスラスト・サイド





46PKはミドルスラストからキックをつなげた技である。この技もPK同様に通常ヒットではダウンを奪うことはできない。
また、カウンターヒットするとパンチの部分、つまりミドルスラストのところで相手をダウンさせることができる。
ミドルスラストの技自体、密着状態からでは使いにくいが、ミドルスラストをガードされた場合で、相手が立ちパンチ系で反撃を試みてきそうならディレイでⓀボタン。相手の反撃にカウンターを狙っていこう。

安定した空中コンボが勝利への近道

空中コンボはコンボ・ハイキック・サティスティックで安定

ここでは空中コンボを紹介しておこう。なお相手を浮かした場合は、立ち状態カウンター、しゃがみ状態カウンター、立ち状態、しゃがみ状態の順で浮きが高い。
まず、◆Pで浮かした場合の空中コンボはコンボ・ハイキック・サティスティックで安定。1発目の蹴りは入らないことがほとんどなので、この蹴りはアタックキャンセルしてからダウン攻撃をしたほうがいいだろう。ただし、●Pのダウン攻撃だけは避けられてしまう。
また、カウンターヒットするとより高く浮くので、そのままコンボ・ハイキック・サティスティックを出しても構わない。1発目のパンチがスカるがそのあとのパンチで拾ってくれるはずだ。
ほかに■Kが通常ヒットした場合は、■K・■P・ⓅⓀⒼ→ダウン攻撃がいいだろう。
なお、ⓅⓀⒼはパンチを1発だけ当ててスキを少なくする。ダウン攻撃は■K以外なら入るぞ。
また、カウンターヒット時のみジャンプハイ&ロースピンキックを当てることも可能だが、まだまだ研究の余地はありそうだ。



アッパーで浮かせてから…



コンボ・ハイキック・サティスティックの1発目スタート。



2発、3発と入れて…



1発目のキックまでは安定している。



4発目のキックはまず入らないのでアタックキャンセルして…



追い打ち。現時点では[illegible]攻撃がいいだろう。

もう止まらない、止められない!!

KUROSAWA

一度ブッ叩くと病みつきになる木刀で人気急上昇(予定)。

担当:内神田野獣会総長N.O



喝キック	ⓅⓀ
喝二段	ⓅⓅ
喝入れコンボ	ⓅⓅⓅ
焼き	⇦Ⓟ
焼き二段	⇦ⓅⓅ
焼き入れコンボ	⇦ⓅⓅⓅ
ぶんまわし	⇖Ⓟ
極道突き	⇖ⓅⓅ
根性入れ	⇨Ⓟ
KUROSAWAアッパー	⇩⇖⇨Ⓟ
腹突き刺し	⇦⇨Ⓟ
ぶったたき	⇨⇨Ⓟ
蹴りとばし	Ⓟ+Ⓚ

クロサワの武器となるのは、ご覧のとおり木刀だ。木刀の見た目はそれなりにリーチがあるので、ゲーム中でも重宝し活躍してくれそうなイメージを持つかもしれない。

しかし、本物を持ったことのある人なら分かると思うが、実は木刀というヤツは結構重たい代物なのだ。これをぶん回すわけだから、クロサワはラスブロのなかでも、技コマンドの完成から攻撃力発生までが遅いタイプのキャラであることを頭の中に入れておかなければならない。

とはいえ、あれだけの木刀をあのスピードで振り回すのは大変なこと。クロサワも必死なのだから、それを操るあなたも相当の覚悟で臨んでほしい。

さて、前号ではイラストに掲載されている固有技を解説したわけだが、ここでもう一度おさらいしておこう。

●ぶったたき

思いっきり振りかぶった木刀を、これまた思いっきり振りおろす技。リーチは長いほうだが、攻撃判定が上段なので注意!

●腹突き刺し

木刀を腹の位置で水平に構え、真横に突き刺す。この技は見た目のとおり攻撃判定が長く中段なので、まず空振りすることがない。普段は木刀の先端をかすらせるくらいの離れた距離から出すといい。

●KUROSAWAアッパー

クロサワの技のなかでも、現在技の公開ができる範囲で重要となる攻撃だ。

この技は素手でアッパーカットするもので、ノーマルヒットでも相手を浮かせることができる。はじめのうちはKUROSAWAアッパーで浮かせて、空中コンボを叩き込むのが当面の目標である。

●根性入れ

いわゆるボディブロウというやつ。この技も素手の技なので、クロサワの技のなかでは比較的攻撃発生が早いほうである。瞬時に中段か下段の二択をかけるときにその効果を最大に発揮する。

●喝入れコンボ

PPPとボタンを押したときに出る技で、攻撃判定は上、上、中段。

オーソドックスな使い方として、KUROSAWAアッパーで浮かせて喝入れコンボ、というのがある。

地上で使うのなら、初めのうちはしゃがみガードの多い相手にPPで接近して3発めの中段を当てていく。少し慣れてきたら3発めをアタックキャンセルして隙を少なくして使うようにしていこう。

●焼き入れコンボ

喝入れコンボと同じ段数だが判定が中、上、上と使い勝手がいい。これも空中コンボに用いてもいいが、どちらかといえば地上で使っていくほうがいい。

このゲームの特性として、この手のコンボは地上では連続攻撃にならない。そのため、地上で使うなら2or3発めにアタックキャンセルをかけて、ほかの技に連携させていくという戦法が重要になってくる。

●ふんすけ

その名前が示すように、木刀で殴ったのちにダウンした相手を上から踏みつける。この技はコマンド投げなので、相手が立ち、しゃがみのどちらかの状態でも投げを入れることが可能。あらゆる局面で役に立つので、ぜひともマスターしてもらいたい技だ。ちょっと入力がしにくいが、コマンド投げは実はまだいくつか存在する。どうしてもこの技の入力がシックリこないという人は次号以降で公開可能となるほうのコマンド投げを習得しよう。



浮かせ技はコンボのつなぎにも。

喝キック





いわゆるPK。ただし、PとKは連続にならないので注意。とはいえ、実はクロサワの技の中でもひょっとしたら一番重要な技かもしれない。冒頭でも少し触れたが、クロサワの技はとにかく出が遅い。そのため、アタックキャンセルで技を止めたりして連携やフェイントをかけていかなければならない。攻撃力発生までが遅いクロサワは、PKのKにキャンセルをかけてそこから中段、下段、コマンド投げの3択に持ち込もう。



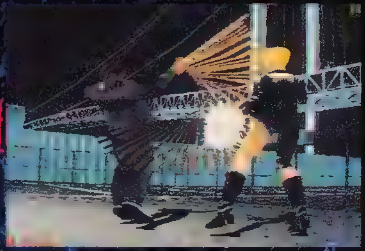
P.Kキャンセルで3択。

挑発

「なめとんのかコラ!!」



極道突き




ちなみに、KUROSAWAアッパーの木刀バージョンといった感じの技と考えてもらえばいいだろう。木刀アッパーなので、KUROSAWAアッパーよりもリーチは長め。入力も1フレームなので、いろいろと使える局面もでてくるだろう。

このあとにPを押すと、木刀の柄尻で攻撃する。1発めがカウンターヒットすれば相手は宙に浮くので、自動的に2発めが追い打ちになるわけだ。しかしここで柄尻を出してしまうのはもったいない。その話は後述の空中コンボの章で。

殴りとばし




なんというかクロサワの技のなかでもすってたいな（?）技に分類される。いうなれば、イメスト技のぶったたきの木刀無し版といったところか。ぶっちゃけた話、おなじセガのVF2で[illegible]が使うヒートナックルみたいな技といえばわかりやすいかな?

この技のいい点は少し跳ねながら拳を振り下ろすので、ロキックをかわしつつ攻撃できることだろう。さらにカウンターで当てれば相手は高く浮くので、追い打ちも可能だ。

基礎戦法と空中コンボ

ここからは、クロサワの基本となる戦法と空中コンボについて解説していこう。

まずはじめに覚えてほしいことは、このゲームは「キャンセルに始まりキャンセルに終わる」ということ。このことは地上戦でも空中コンボでも同様にいえることだ。



さきほどPKキャンセルの話を少ししたが、クロサワの基本戦法は、一発の技をキャンセルしながら相手に接近し、そこから択一攻撃を仕掛ける、等。

ここを詳しく…以上のコンビネーション技を





いうこと。1発の技をキャンセルしてもいいが、それでは攻撃力が一切ないので相手にかけるプレッシャーがぜんぜん違ってくる。

つまり単発の技をキャンセルしていくよりも、PKキャンセル、PPPキャンセル、●PPPキャンセルという実際に攻撃力のある技を途中で止めてつぎの技に連携させていくほうが格段に有効なのである。

技どうしの連携は、たとえば「PP、●PPP」と繋げたいとしよう。このとき素直にPP、●PPPと入力すると、これはもう「どのへんが連携なの?」というくらい繋ぎが遅くなってしまう。

しかしアタックキャンセルを使って「PPPG、●PPP」とPPPの3発めをキャンセルさせれば、素早く連携できる。これはPPで止めたときの硬化時間よりも、PPPGと入力して3発めをキャンセルしたほうが格段に早く無駄なく動けるようになることを利用したテクニックだ。

ここまで説明すればもうわかるよね。空中コンボもこの法則を生かすことによって普通ではできないようなコンボができてしまうようになるぞ。

たとえば空中コンボに繋ぐために相手を浮かせる技といえば、現在公開できるなかではKUROSAWAアッパーしかない。だが、アタックキャンセルを駆使すれば今回公開した↘P（P）でもOK。説明すると↘P（P）は普通はカウンターヒットしても2発めがあるために空中多段ヒットは望めない。しかし↘Pの2発めをアタックキャンセルすれば普段よりも硬化時間が短くなり、早く動けるようになる。

これらの仕組みをちゃんと理解できただろうか。これを連続で駆使していくと「（カウンター）↘PPG、PPPG」というような空中コンボが可能となってくる。こういったコンボが決まれば、相手の体力MAXから一気に7割近く減らせる空中コンボの完成だ。


こちらはアタックキャンセル有り。同じ技でここまで硬化時間が違う。


アタックキャンセルなしだとこんなに硬化が長いが…

では、最後に今までの復習をしておこう。それはこれらのアタックキャンセルをしっかりマスターしておくことだ。はじめのうちは、地上で「PKG、PKG」をランダムに繰り返して中段、下段、ミドルキックの3択を練習。

つぎに、KUROSAWAアッパーで浮かせてPPPGにつなぐ空中コンボでステップアップしていこう。

ラストブロンクスはアタックキャンセルをマスターすれば、半分はもらったようなもの。とにかく「キャンセルからきりこむ」ことを覚えて闘ってみよう。

発売間近

STAR GLADIATOR
スターグラディエイター

※画面はすべて開発中のものです

いよいよインスト技の公開だ!!

担当：借金

いよいよキャラ別にコマンド表を公開だ。でもその前に、基本ルールと今までに紹介できなかったシステムを説明しておこう。

基本ルール

勝利条件は相手の体力を0にするか、相手をリングアウトさせる、またはタイムオーバー時に相手より体力が多ければ1ラウンドゲット。規定のラウンド数を先取すれば勝ちとなっている。

引き分けの場合は（ドローなど）両者に1ラウンド与えられる。また、ステージ終了時に引き分けの場合はチャンピオン側の勝利となる。



引き分けの場合は両方に与えられる。



VSCPUはタイムアタックだ。

1人用は全10ステージで、クリアするまでの時間が出るのでタイムアタックで争えるぞ。

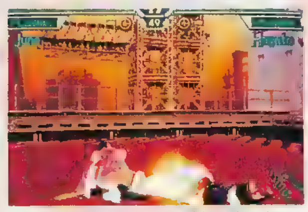
起き上がり

続いて起き上がりの説明だ。ダウンさせられた時に前にレバーを入れておくと前方起き上がり。後ろに入れると後転起き上がり。Gボタンを連打すれば横転起き上がりをする。そして起き上がり中にK連打で起き上がり攻撃。⬇K連打で起き上がり下段攻撃。⬇⬆Kで起き上がり対空攻撃をそれぞれ出すことができる。先の起き上がりと組み合わせて前方起き上がり下段攻撃なんてのもできる。いろいろ試して使いこなそう。



横転して起き上がり攻撃。割と実用的。

逆に相手を転ばしたときには追い打ち攻撃。大、小追い打ち攻撃があり、敵のダウン時間によって使い分けが必要。コマンドはそれぞれ大が⬆＋A orB、小が⬆＋Kとなっている。追い打ち攻撃のほかにもダウン判定のある技が用意されているので探してみてくれ。


このように通常技でもダウン中の相手に与えることができる。

最終技 プラズマストライク

1ラウンドに1回だけ使用することができ、ヒットさせれば大ダメージを与える攻撃で、とどめにも逆転にも使える技、それがプラズマストライクだ。

プラズマストライクの仕様は以下の通り。

・全キャラ共通でA＋B＋K同時押しで発動。

・モーションが出た後に中段攻撃をだす。

ヒットすれば大ダメージを与えてくれるが、相手が空中や後ろ向きの状態でヒットした場合は初段の攻撃のみとなってしまう。

・ガードはできるがプラズマリバースで返すことはできない。

相手がプラズマリバースを使いたくなるような状況を作り、そこにストライクを決めるといった使い方ができる。普通に出したのではなかなか当たってくれない、決めるなら工夫が必要だ。


相手を誘って隙を作りストライクを叩き込め!!

それではいよいよキャラごとにコマンド技を紹介していこう。極まった9人の精鋭たちの技の数々を存分に味わうがいい。



大ダメージを一気に与える。

朱雀乱舞	Ⓐ、Ⓐ、Ⓐ、Ⓐ
紫電	↓↘→+Ⓑ、Ⓑ
狼牙	→+Ⓚ、Ⓚ
弧月	後方の的にⒶ
双龍	走り中Ⓑ、Ⓑ
白虎砲	→←+Ⓚ
飛燕	Ⓚ+Ⓖ、ⒶかⒷ
阿修羅	↓×3



主人公、参上!!

ハヤト

担当：SHO

本名：神崎隼人
国籍：日本
身長：176cm
体重：70kg
年齢：21
武器：PLASMA BLADE

ショートストーリー

世界をまたにかける賞金稼ぎ。

新東京のスラムに孤児として生まれ、生活のために盗みを働いているところを、児童福祉施設の園長に引き取られ、そこで育つ。

施設の卒業を目前に控えた時に、園長が詐欺師にだまされて作った巨額の借金を返すため、施設を抜け出し賞金稼ぎとなる。

しかし、持ち前の正義感が邪魔をし、本当に悪いやつしか賞金稼ぎの対象にしないため、思うように借金が返せずに困っているところ、「スターグラディエイター」の募集広告を見つけ、その高額な賞金につられて参加する。

サムライなのか！

日本人のハヤトは一見サムライのような剣さばきを見せるがどうなのか…。

それではハヤトの技を紹介しよう。

●朱雀乱舞

Aボタンを4回連続で押すことによって出すことのできる技がこれで、4回斬りながら相手のほうに向かっていく。

攻撃の判定が上段や中段になるので切り崩す技としては使えるだろう。

●紫電

相手のほうに進みながら水平に剣を払い、斬りつけたあとにさらに縦斬りをたたきこむという技。

この技は中間距離で使うと相手に突進していくので使いやすい技だ。攻撃判定も強く、頼れる技になりそうだ。

●狼牙

このゲームには蹴り技というものがあるが、その蹴りを使った必殺技がこの狼牙だ。

これは、通常蹴りのあとに連続して跳び蹴りを出す技で、ダメージは期待できないが、技の出が早いため意外と使いやすいのが印象的だ。

●弧月

相手に後ろを取られやすいこのゲームは背後攻撃を必ずもっているわけで、ハヤトの場合、BボタンやKボタンを押しただけでは背後横斬りしか出せないが、Aボタンを押すことによって、縦斬りを出すことができるのだ。



斬りはらったあとに…。



もう一度斬りにいく。

●双龍

走っている最中に出す2段技だが少し変わっていて、最初の斬りで相手の後ろに回り、そのあと敵の背後を再度斬りつけるといった技だ。

カッコイイ技なのだが、イマイチ使い方が難しいので研究が必要になるだろう。

●白虎砲

これはハヤトの持つ特殊投げで、通称コマンド投げである。

この投げは相手のむなぐらをつかんでから、上に放り投げる技で、そのままほうっておけば相手は地面にたたきつけられるというわけだが、落ちてくるのをそのまま見過ごす手はない。当然空中コンボが入りそうなのでねらっていきたい。

●飛燕

この技はK+Gを押すと小ジャンプして、その最中にAかBボタンを押すことによって、小ジャンプ斬りという行動をとるのだ。

この技は、相手の下段攻撃をすかして攻撃ということができるので、使い方によってはかなり使える技になりそうだ。

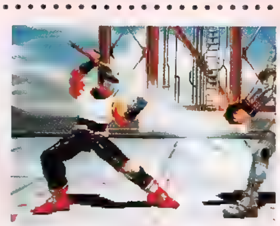
●阿修羅

これは攻撃技ではなく、自分の持っている剣を長くする技なのだ。剣をのばすことによって、通常では入らない連続技もつながったりもする。

しかし技のモーションが大きいため、この技を使うときは、相手をダウンさせたときなどに限られる。



持ちあげる投げ技なので、その後はウハウハ。



これで武器が長くなる。



メテオリックシャワー	Ⓚ、Ⓚ、Ⓚ、Ⓚ
トゥインクルエルボー	↓↘→+Ⓐ、Ⓐ
サマーソルトキック	↓↑+Ⓚ
ムーンサルトキック	後方の敵にⓀ、Ⓚ+Ⓖ
ダブルコメットキック	↓↙←+Ⓚ、Ⓚ
ノーススターコンボ	←→+Ⓑ、Ⓚ
グラウンドキック	↙+Ⓚ
キャメルクラッチ	うつぶせダウン足側→←+Ⓚ
片手側転	↓↙←+Ⓚ+Ⓖ
バック転	Ⓚ+Ⓖ



よ・わ・す・ぎ♡

ジューン

担当：ギィ

本名：June Lin Milliam
国籍：イギリス
身長：165cm
体重：49kg
年齢：17
武器：PLASMA CIRCLE

ショートストーリー

英国人の父と中国人の母を持つ新体操選手。

香港で生まれ育つが、中国で革命が起こり、家族でイギリスに亡命する。

父は生活のために仕方なくビルシュタインの研究所に単身赴任するが、ある時事故で死んでしまったという知らせが届く。それを聞いた母は体調を崩し、失意のうちに死んでしまう。

生きる気力をなくしてしまっていた時に、父は友人に殺された可能性があると聞き、ビルシュタインに復讐を決意し、「スターグラディエイター」に入隊する。

プラズマサークルと蹴り技を自在に操るチャイニーズガール、ジューン。新体操選手というだけあって、トリッキーかつ華麗でスピーディーな技が多い、接近戦タイプのキャラ。当然ながらリーチは短いのだが、相手の攻撃をかわしたり、一気に接近するための手段がいっぱいあるので問題ないよ。

●メテオリックシャワー
素早いキックのみのコンビネーション。3発目までが連続技で判定は上・上・中・中。基本的には3発目止めがおすすめだ。

●トウィンクルエルボー
踏み込みつつ肘落としを出し、一拍おいて裏拳を放つ技で判定は中段・上段。2発目の裏拳はリーチが短く、連続ヒットもしないが判定が強く、相手が割り込もうとしてもつぶしてしまえる。2段目をAのかわりにKにすると…。

●サマーソルトキック
宙返りしつつ蹴りを放つ、おなじみの華麗な蹴り技だ。もちろん無敵技、なんてことはないので浮かせてからの追い打ちとして使うことになるだろう。判定は当然中段だ。

●ムーンサルトキック
相手に背後を向けた状態から、逆サマー(シェル?)、サマーソルトキックと連続して決める大技。美しい。自分から背後を向ける技があるので狙うチャンスは多い。もちろん空中コンボとして決めることもできるぞ。



プラズマコンボなどから空中コンボで狙え。



そしてさらにざっくり。

●ダブルコメットキック
低いジャンプで大きく踏み込みつつ回し蹴りを放ち、着地と同時に蹴り上げる。2発とも中段で、1発目でダウン、自動的に2発目が空中ヒットする優れもの。移動手段としてもいい感じ。

●ノーススターコンボ
相手の背後に回り込みつつリングで切り払い、蹴りつけるトリッキーな移動技。ダブルコメットキックともども重要な接近手段だ。



移動距離は決まっているので、出す間合いに注意。

●グラウンドキック
ダウンを奪える下段の回し蹴り。要は大足払いだ。ダウン攻撃にもなるぞ。

●キャメルクラッチ
相手の背に乗り、リングを首にかけて引っ張り、首と腰を同時に「ぼきっ」とやる。「うつぶせダウンでこちら側に足を向けているとき」つまり、背後からダウンさせなければいけないうえ、移動起き上がりでかわされるなど条件が結構厳しい。

ただし確実に入る状況もあり、たとえば←+Bで後ろを向かせてダッシュから膝蹴り(↗+B)後、連続技になる。



こーゆーときしか入らない。狙うしかないね。

●片手側転
回り込み(→+G)の時計回りバージョン。相手とリング際の位置によって使い分けていくといい感じ。

●バック転
対横斬り用回避兼移動技だ。コマンドが同時押しのみなので、とっさの回避に役立つぞ。



横斬りなら上・下段を問わず回避可能。縦斬りはちょっと無理。



どついて投げまくれ

ガモフ

担当：借金

ガモスペシャルコンボ	Ⓑ、Ⓑ、Ⓑ、Ⓑ
ガモトルネード	←→+Ⓑ、Ⓑ、Ⓑ
ガモビクトリー	→+Ⓐ、Ⓐ
ガモホームラン	↓↘→+Ⓚ、Ⓑ
ガモスクリュー	→↘↓↙←+Ⓚ
ガモジャイアントスイング	背後から→↘↓↙←+Ⓚ
ガモレイジコンボ	↘+Ⓚ、Ⓑ
ガモキック	←+Ⓚ
後ろ回り込みジャンプ	Ⓚ+Ⓖ
前転	↓↙←+Ⓚ+Ⓖ

本名：Gamof Gohgry
星籍：デローザ星
身長：190cm
体重：140kg
年齢：29
武器：PLASMA AXE

ショートストーリー

銀河系の辺境にある、緑豊かな惑星デローザ星出身の賞金稼ぎ。

幼い頃から、病気がちの母親と弟たちを養うために森の仕事をして一家を支えてきたが、地球と貿易協定を結んだことにより、星は麻薬で荒廃してしまい、やむなく仕事を捨てて賞金稼ぎとなる。

しかし、根がやさしいため、金のためなら誰でも殺すような他の連中とは肌が合わず、悩んでいたところ、ハヤトと知り合い意気投合し、共に行動するようになる。

森の戦士

●ガモスペシャルコンボ

相手に向かって横斬りをぶん回し、戻しながら斬り、さらに振って、最後には1回転して斬るコンビネーション技。判定はすべて上段だが、プラズマコンボとして途中で技を変えていけるので使い勝手はいい。



3発目までは連続ヒットする。

●ガモトルネード

体を軸に回転させながら斬る技で、連打している間はずっと攻撃判定を持っているが、途中でやめないとリングアウトするまで攻撃し続けてしまう。

●ガモビクトリー

斧を両手に持ち、上から振り下ろしそして上に突き上げる豪快な技。1発目がヒットすれば連続ヒットする。



振りおろして…、



かち上げる連続技だ。

●ガモホームラン

相手を空高く放り投げ落ちてくるところを斧でカキーンとかっとばす投げ技。相手を打つ操作は自分で行い、芯でとらえると大ダメージを与えることができ、芯でとらえないとダメージは雀の涙という面白い技だ。



ジャストミートッ。



芯でとらえないとヘボい。

●ガモスクリュー

相手を抱え込み空中から叩き付ける、スクリューパイルドライバーのガモフ版。しゃがんでいる相手は投げられないが投げが成立してしまえば相手を無理やりねじ込み空へ跳んでいく。技が技だけにくらってしまったら瀕死は免れないだろう。

●ガモジャイアントスイング

立っている相手の後からぶん回す背後投げ。コマンドのフレーム数に加え背後の相手にという条件から決めるチャンスが少なそうだが威力は申し分ない。

●ガモキック

横に足を伸ばしてちょんと蹴る技。モーションが可愛くなんとなく駄々っ子を想像してしまう技だ。



駄々っ子げり。

●後ろ回り込みジャンプ

相手と密着して出せば相手の背後をとるようにジャンプして相手を追い越す技。一見使い勝手がよさそうだが、相手がガードさえしていればホーミングしてこちらを向いてしまうので、技を跳び越すような使い方が要求されそうである。

●前転

前方へ転がりながら移動する技。横斬りをすかしながら転がっていくことが可能で、相手の次の行動が読めれば一気に間合いを詰められるぞ。



読みが当たればこの後やりたい放題だ。



ジャックインザボックス	Ⓑ、Ⓑ、Ⓑ、Ⓑ
ローラーコースター	Ⓐ、Ⓐ、Ⓐ
ファイヤークラッカー	←→+Ⓚ
トップスピン	↓↘→+Ⓑ
アクロバットコンボ	↓↙←+Ⓑ、Ⓑ、Ⓑ
トラビーズコンボ	↓↘→+Ⓐ、Ⓐ
タッピングアタック	←→+Ⓑ
ダブルサプライズ	→+Ⓚ、Ⓐ
側転	↓↙←+Ⓖ

のび～るヨーヨー ヤッホー!

サターン

担当：C・LAN

本名：Saturn Dyer
国籍：サターン星
身長：183cm
体重：71kg
年齢：260
武器：PLASMA YO-YO

ショートストーリー

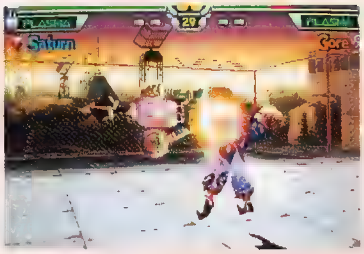
　アンドロメダ銀河にある惑星サターン出身の謎の大道芸人。
　地球よりはるかに文明の進んだ、サターン星で研究生活を送っていたが、ある時地球の視察を命じられ、仕方なく観察していたところ、大道芸人がヨーヨーをあやつっている姿に魅せられ、自分の星にはない「娯楽」というものに目覚める。
　やがて、技術提携のために地球にやってきたが、一般人との接触は禁じられていたため、自慢の芸を披露できずにもんもんとした日々を送っていたところ、「スターグラディエイター」として傭兵たちを率いる任務の話を聞きつけ志願する。

ヨーヨーが織りなす変幻自在な技の数々…。それがサターンの特徴だ。サターンは2D格闘でいうところのダルシムやザベルのような不可思議な動きで相手を撹乱しつつ、リーチを生かして闘っていくことになる（と思われる）キャラだ。早速インスト技を紹介していこう。

●ジャックインザボックス
　ヨーヨーでの横斬り4連打。ただし4段目は下段→上段という2段技なので、実際には5回技を出すことになる。ちなみに連続でつながっているのは1～3段目の部分だけ。しかも4段目を除いてすべて上段。入力は簡単なのでとりあえず出してみよう。

●ローラーコースター
　こちらは縦斬り3発のコンビネーション。上段技スタートだが1～2段目が連続で、かつ2段目が中段技なのでジャックインザボックスよりは使えそうである。3段目は3D格闘においては初の立ちでもしゃがみでもガードできる中段技だ。

●ファイヤークラッカー
　スピンしながら頭から突っ込んでいく、サターンならではの愉快な技。立ち、及びしゃがみの両方でガード可。このゲームでは遠距離での攻撃手段を持つキャラが結構いるので、遠めから出せばカウンターで当たってくれるかも知れないぞ。


ガツーンと一発くらわしてやれい。頭堅いよこの人。

●トップスピン
　両手を横に突き出して回転しながら突っ込んでいくというWラリアットライクな技だ。一度当たれば最高で連続4ヒットまでする。判定はなかなか強そうだ。

●アクロバットコンボ
　片手をついて逆立ちし、そこからヨーヨーを伸ばして3回転させる。連続にはならないが、非常にリーチのある下段攻撃なので初めのうちは有効に使えるだろう。ただしモーションが長いので近くから出すのは危険だ。


こりゃー器用だわ。ちょっとこりゃあまねできんわな。

●トラビーズコンボ
　ヨーヨーを「犬の散歩」のようにして下段を急襲。そして突き上げるという2段構えの攻撃。2段目はしゃがみガード可だが、1段目のギリギリ先が当たれば連続でつながる。


軸をずらしつつ横斬りを繰り出すタッピングアタック。

●タッピングアタック
　軸をずらしつつリーチのある回転横斬りを出す。しゃがみガード可。ガードされるとやばい系なので、うまく相手の動きに合わせて使っていきたい。

●ダブルサプライズ
　頭突き→ヨーヨー突き上げという連携技。頭突きは中段技だが間合いの調節が難しく、意外に当てにくい。密着より少し離れたくらいで出すといい。この技も少し特殊で、頭突きを相手がしゃがんでくらったときのみヨーヨーが連続でつながる。


頭突き。当てにくいぞ。この後ヨーヨーを突き上げる。

●側転
　反時計回りに軸をずらす、文字通りの側転。全キャラ共通の軸ずらしよりも使い勝手はいい。



完全処方	Ⓑ、Ⓑ、Ⓑ、Ⓑ
組成変換	↓↘→+Ⓑ
毒薬散布	↓↘→+Ⓐ
絶対安静	↓+Ⓚ+Ⓖ
振動療法	寝中Ⓐ+Ⓑ
脚部回転	寝中←→+Ⓚ
倍率変更	↓×2（2段階まで）
内臓圧迫	最大時↓↙←+Ⓚ、Ⓚ、Ⓚ

ボウボウボウ ゴア

担当：ワイルダーKEI

本名：Gore Gajah
国籍：インドネシア
身長：170cm
体重：50kg
年齢：19
武器：PLASMA MACE

ショートストーリー

人をおもちゃにして遊ぶことに無上の喜びを感じる魔法使い。
インドネシアのバリ島で祈禱を営む家に生まれる。
生まれつき知能障害を持っていたが、人の病気を治す不思議な能力を持っていたため、一気に有名な存在になる。
ある時、才能を妬む父親の虐待に抵抗したところ、超能力により父は簡単に死んでしまい、人を殺す楽しさに目覚める。
ビルシュタインに拾われてからは、人を楽しく殺すための研究に没頭し、「プラズマ魔術」と呼べるような、恐るべき能力を持つようになる。

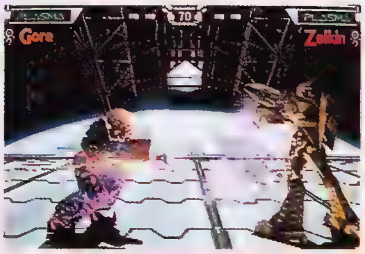
ゴアの最大の特徴は、やっぱり巨大化かな？このゴアの魅力をお伝えしよう。

ビッグな奥義

ゴアはお医者さんなので、技名もかなりそれっぽい。とても医者には見えないけどね。

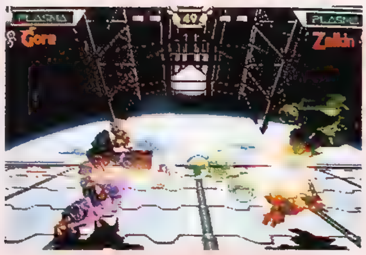
●完全処方
最初の3発は上段攻撃で、4発目は毒を相手にかけるようになっている。一体どんな成分が含まれているんだろう。

●組成変換
どのように組成変換されるのかはわからないが、見た目は石化っぽい。これをヒットさせると相手は少しの間だけ動くことができないので、その間に攻撃を加えることも可能だ。



おっ!?固まってる固まってる。

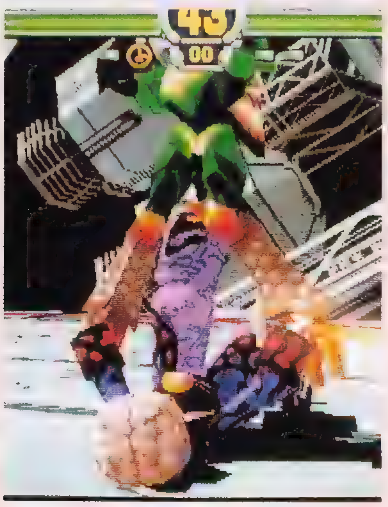
●毒薬散布
前方に毒を、ゴボゴボっと泡状にまく。

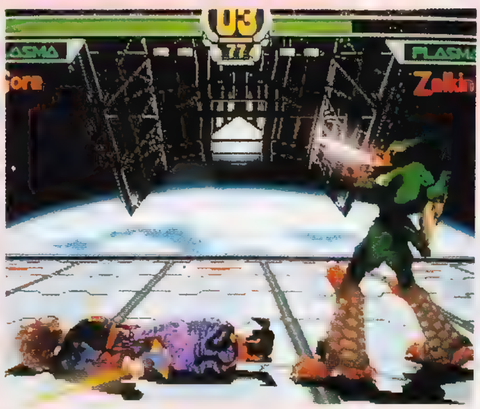


ポイズンポイズン。

●絶対安静
パタッと仰向けになって寝る。また、この寝ている間も移動可能で、レバーを上か下と同時にガードボタンを押すことで、横転移動ができる。それから、ダッシュを行うこともできるぞ。

●振動療法
どちらかというと、男性キャラに効きそうな感じ。これは絶対安静からでないと出すことはできず、相手との間合いも近くでなくてはならない。早い話が、電気アンマである。


しび〜れ〜音頭で〜うっ!!



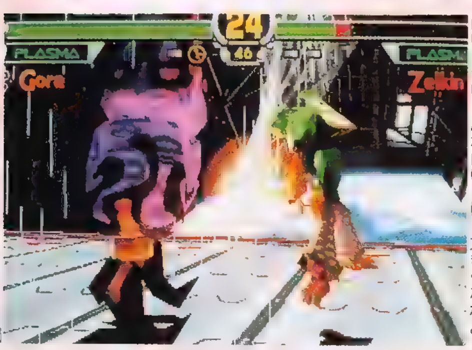
ふう…ひと休みひと休み。

●脚部回転
これも、絶対安静の状態で出す技である。ぐるぐる体を回転させながら前進し、毒をあっちこっちにまき散らす。



ドバラタタタ。

●倍率変更
巨大化。全部で2段階まであり、足だけしか見えない状況もある。大きくなってからの攻防が熱くなりそう。



はいり〜いりふれはいりほ〜大きくなれよ。

BEST

スターグラディエイター



その名も"セクシーマタドール"

ゲレルト

担当：J★笹

ライトニングスカーレット	Ⓐ、Ⓐ、Ⓐ、Ⓐ
サザンアロー	↓↘→Ⓐ、Ⓚ
アンダルシアストーム	→↘↓↙←Ⓐ連打
ブラディフラメンコ	↘+Ⓚ、←+Ⓚ
スパニッシュダンス	←←+Ⓐ、Ⓐ、Ⓐ
フライングマタドール	←→+Ⓚ+Ⓐ
キック・デル・ソル	走り中Ⓚ+Ⓖ
斜め前転	←→+Ⓖ
S.D.F	敵うつぶせ足側→←+Ⓚ

本名：Franco Gerelt
国籍：スペイン
身長：188cm
体重：75kg
年齢：38
武器：PLASMA SABER

ショートストーリー

スペイン出身の天才闘牛士。

家族と離れてゼータ星に闘牛の興行に来ていたところ、活躍を妬むライバル闘牛士の陰謀により家族を拉致され、自身も追われる身となる。

そこに、ちょうど監獄を抜け出し、地球征服の準備をしていたビルシュタインが現れて、家族を助けるには地球に攻め入るしかないとそそのかされ、第四帝国に入隊する。

ゲレルトの技は、闘牛士らしくサーベルを突いての攻撃が主体だ。技を出すたびにいちいちカッコ付けるところも見逃せない。このゲームきっての"濃い"キャラ。

必殺技

●ライトニングスカーレット

プラズマコンボの簡単なヤツである。これを見てもわかるとおり、ゲレルトはAタイプのプラズマコンボを使うタイプだ。

●サザンアロー

突きから、Kを押すと昇り蹴りを2回出す。Kを押さないと突きだけで終わるが、カッコつけてスキができる。

また、この昇り蹴りはしゃがんでいる相手にも当たる(つまり中段技)ので、うまく活用していこう。



サザンアローやアンダルシアストームから…、



A連打で突き出す連打が出るぞ。さらにここから…、



Kを押すと、昇り蹴りに派生するのだ。

●サザンアロー(A連打)

前の技の派生型で、突きからAを連打すると、突きの連打が出る。

この技はこの連打から、連打が終わるまでにKを押すことにより、いつでも昇り蹴りに派生させることができる。A連打のみなら、突きだけで終わる。

●アンダルシアストーム

この技は、その場から突きを連打するものと思ってもらえばいい。先ほどの技と同じく、A連打からいつでもKの昇り蹴りに切り替えることができるぞ。

●ブラディフラメンコ

手を突いての、両足を突き出しての蹴り。この技もそこから追加入力で←Kを入力すると、さらに蹴りが出るぞ。

●スパニッシュダンス

くるっと一回転して、軸をずらして突き出す技。追加入力することで連続で3回まで連続で出すことができる。通常の軸ずらし(→G、←G)と合わせて使っていくことになりそう。

●フライングマタドール

浴びせ蹴りから、上段を出す技。中段技になっているので、うまく連携に組み込めれば強そう。しかし、この技名は笑える。

●斜め前転

相手の懐に跳び込むように前転する技。技というよりも移動に近い。軸ずらしよりも使える技かどうか?通常の軸ずらしよりも相手の近くに移動するので、接近戦を挑むには使えそうである。

●S.D.F

相手をうつぶせ足側で倒した時のみ決めることのできるダウン中の相手を投げるコマンド投げ。状況としては、後ろ向きの相手を倒した時のダウン状態がそう。プラズマリフレクトなどの後にうしろ向かせ攻撃からダウンを奪えばS.D.Fチャンスだ。



S.D.F炸裂!ゲレルトのツボになる技か?

このセンスについていける人ならば

ゲレルトは、あまりにも他とは一線を引かれたキャラセンスをしているので、普通の人はちょっと嫌うかもしれない。

しかし、「意外とカッコイイな」と思えるようなフィーリングの合う人は、ぜひとも使ってみるといいぞ。使ったときのフィット感がポイント。



ゲレルトをプレイするなら、闘うというよりも"舞う"つもりで。

クレイジーチェンソー	Ⓑ、Ⓑ、Ⓑ、Ⓑ
キリングプロシージャ	Ⓐ、Ⓐ、Ⓐ
ホリゾンタルレーザー	⬇⬊➡+Ⓚ(ガード不能)
アッパービームバズーカ	➡+Ⓐ
ロワービームバズーカ	⬊+Ⓐ
フライングドリル	⬇⬆+Ⓚ、⬇+Ⓚ
レッグインパクト	➡+Ⓚ、Ⓚ
バーティカルレーザー	後方の敵にⓀ(ガード不能)
ラストシューティング	後ろ投げ中Ⓐ
バックローラーダッシュ	⬉+Ⓚ+Ⓖ



君はニュータイプか?
ベクター

担当：アディトシ

本名：PX-02C
身長：210cm
体重：230kg
年齢：0（?）
武器：PLASMA GUN

ショートストーリー

ビルシュタインが地球征服の切り札として製作した、殺戮ロボットの試作機。
プラズマパワージェネレーターにより生み出される、プラズマレーザーやビームライフルといった強力な攻撃で、ゼータ星駐留の地球連邦軍を一瞬にして壊滅させた能力を持つ。

ベクターはウェポンを主体とした、遠距離攻撃を得意とするため、このゲームの象徴的システム"プラズマコンボ"の対戦での使用頻度は、比較的低いものとなるだろう。
よって今回紹介するインスト技は、かなり重要だ。

●クレイジーチェーンソー
簡単に出せる、Ⓑ連打のコンビネーション。水平に腕全体を5回転(上段)、そして相手の足を引っ掛け倒す(下段、投げ技)。
連続になる部分は最初の2発だけで、後は連携。最後の下段投げも、最初の3発をヒットorガードさせると、軸がずれてすかる。
つまり、最初の3発で相手をしゃがませて、反撃しようとするところを引っ掛ける、てのがこの技の主趣。



チェーンソーをかわして油断してると…こうなる。

●キリングプロシージャ
Ⓑ連打に対し、こちらはⒶ連打。縦斬り(中段)→突き(上段)→バズーカ(上段)となる技で、最初の2発が連続。
ちなみに、バズーカはガード可。

●フライングドリル
ダルシムを彷彿させる跳び込み技。ロボットだから、足をドリルに変型。回転させつつ頭上を急襲する。
⬇⬆Ⓚの入力で"対空頭突き"ということもできるが、ドリルを出さない限り、ダウンしてしまうので意味がない。



当たりゃあ〜、強い。ダウンも奪えるぞ。

●ホリゾンタルレーザー
顔から噴出させるレーザー攻撃。上段ガード不能技だ。
もちろん出は早くないので、遠距離で使用することになる。
一応、この技に限らず、レーザーの類はすべてガード不能ということを覚えておこう。

●アッパービームバズーカ
水平に撃ち出す、上段バズーカ攻撃。
この技は、いわゆる飛び道具(実際そうだが…)にあたり、恐らく最も重宝される牽制技となるだろう。


単発バズーカ。遠距離牽制の要だ。

●ロワービームバズーカ
アッパービームは上段だが、こちらは下段バズーカ攻撃。
これら2種類のバズーカ攻撃は、どちらもダウンが奪える。

●レッグインパクト
振り上げる足(中段)と、振り下ろす足(中段)に、2回攻撃判定がある踵落とし。
1発目は、ダウン状態の相手に当てることができるぞ。



こんな技がダウン攻撃に。2発目のほうがなりそうだけど…。

●バーティカルレーザー
レーザー攻撃なので、ガード不能技。
ホリゾンタルと違って、しゃがんでいる相手にも当たるため、相手はライン移動で避けるか、出る前に潰すしか防ぐ手立てはない。



出してしまえば、かわすしかない。出させるほうが悪いし…。

●ラストシューティング
背後投げからの派生。ガンダムが好きな人は、感動すること請け合いだ。



ウーム、ニュータイプ。マジでゲームのラストに決めたい！

●バックローラーダッシュ
遠距離戦を好む、ベクターならでの長距離バックダッシュ。リングアウトに注意。



ベクターだけの特権。長距離バックダッシュ。逃げろ〜。

技	コマンド
アースクェイク	Ⓚ、Ⓚ、Ⓚ、Ⓚ
ディノフレイム	↓↘→+Ⓚ
ランドスライドキック	←→+Ⓚ
ダブルボルケイノキック	↓↙←+Ⓚ、Ⓚ
クレイジーウェイブ	→→+Ⓑ、Ⓑ、Ⓑ…
伏せ	↓↓
ロワーディノフレイム	伏せ中↓↘→+Ⓚ
レッグバイト	伏せ中Ⓚ
ロングバックダッシュ	→←+Ⓚ+Ⓖ



撲殺&燃え燃え リムガル

担当：MVP

本名：Rimgal
身長：195cm
体重：126kg
年齢：1(?)
武器：DEATH BONE

ショートストーリー

人間と恐竜のDNAを合成して作られた怪物。

高いプラズマパワーを持っていた、ビルシュタイセインの研究所に勤めていたジューンの父親と、最も凶悪な恐竜であるティラノサウルスを合成させて作り出された生物で、高い知能と優れた戦闘能力を併せ持つ。

人格はジューンの父親のままだが、脳内にバイオコントロールチップを植え付けられているため、ビルシュタインにコントロールされている。

鈍器を持った恐竜リムガル。殴るのはむろん、口から火を吐くし尻尾も痛そうだし、かなり見た目ヤバイ系のキャラであるのは間違いないだろう。

しかし、動きは軽快で何といってもうれしそうに技を出していく彼にはどこか憎めない魅力がある。

今回はこのようにヤバイが魅力的な技の数々を見ていくことにしよう。

●アースクェイク

噛む・振り向きつつ尻尾・戻りつつ尻尾→前方に回転しつつ尻尾によって叩きつけ、ということの技は、2発目と3発目が全くリーチがなく使えなさそうであるが、2発目で止めれば相手に背を向けている状態であるので、そこから何かできるかもしれない。



2発目止めで後ろを向ける。

●ディノフレイム

噂（?）の炎攻撃。すべてヒットするとダメージもデカイし、出も早いので重宝しそうな予感。でも相手の起き上がりに重ねても意味はないぞ。



炎で燃え燃え。どんな感じ?

●ランドスライドキック

メイス（?）を使って一度相手と軸をずらし、そこから両足で蹴りにいく技。この技は相手の攻撃を避けるという効果やトリッキーな動きから割と使えそうであるが、相手との距離が非常に重要な意味を持っていて、密着から出しても当たらないので注意。



避けつつ攻撃。横振りに弱いかもしれない。

●ダブルボルケイノキック

相手に背を向け蹴り上げる技。1段目がヒットしたら2段目もヒットするぞ。



すごく楽しそうに振り回すリムガル。実は結構強かったりする。

●クレイジーウエイブ

左右にぶんぶんとメイスを振り回しつつ前進する技。判定が割と強そうでしかも無限に出せるため結構これだけ出していても嫌がられる。

●伏せ

そのまんま。上段や中段をスカせるかどうかは謎。



こちらは下段炎攻撃でございます。



とりあえず伏せてみました。この後二択?

●ロワーディノフレイム

伏せるのはこの技を出すためだろう。これは下段炎攻撃である。

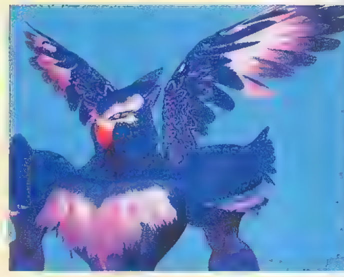
●レッグバイト

これはザザーッとヘッドスライディングで突っ込んでいく技。しかし、ロワーディノフレイムがあるのでそんなに使う機会はないかも…。

●ロングバックダッシュ

名前のとおり。ちょっと様子を見たい時に使うのかな? バックダッシュの1・5〜2倍は距離をとれる。

以上がインスト技。とりあえず炎と殴りがいい感じだし、トリッキーな動きも魅力的なリムガルだ。



「命を粗末にするな!!」

ゼルキン

担当：借金

ブルータイフーン	Ⓚ、Ⓚ、Ⓚ、Ⓚ
コンドルブレード	Ⓐ、Ⓐ、Ⓐ
ファイアホイールコンボ	⬉+Ⓐ、Ⓚ
エアホイール	後方の敵にⓀ、Ⓚ…
サンダーホイールコンボ	⬅➡+Ⓑ、Ⓚ
エアジャベリン	空中で⬇+Ⓐ
スーパージャンプ	⬇⬆か⬆⬆
空中浮遊	空中でⒶ+Ⓑ
スカイデストラクション	スーパージャンプ中⬇+Ⓚ
空中ダッシュ	空中で➡➡

本名：Zelkin Fiskekrogen
星籍：クロンダイク星
身長：170cm
体重：65kg
年齢：32
武器：PLASMA CROW

ショートストーリー

銀河系北アメリカ星雲にあるクロンダイク星出身の鳥人。

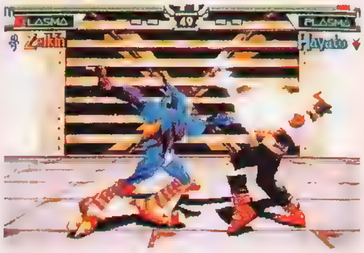
勇猛で知られるクロンダイク軍の中でも、特に勇敢で知られた存在であったが、地球連邦軍との戦いの時に部下を捕虜に取られてしまい、その身代わりとして自らゼータ星の監獄に収監される。

その後、戦いは終結したが、連絡の手違いにより戦死扱いとされてしまい、解放されぬまま無為の日々を過ごしていたとき、同じ監獄に捕らえられていたビルシュタインに助け出され、恩義を感じて部下となる。

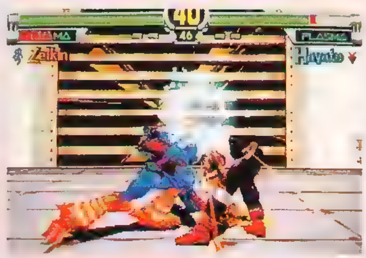
誇り高き鳥人

●ブルータイフーン
まず前蹴りを決め、続いて回し蹴り、足払いと連続で見舞った後に再度回し蹴りを決めるコンビネーション。2発目の回し蹴りと3発目の足払いのみ連続ヒットする。判定は順に、上・上・下・上段となっている。

●コンドルブレード
素早い上段突きを2回繰り出してから縦斬りでしめるコンビネーション。3発目の斬りは当然中段攻撃でしゃがみガード不可。1発目は出も早く、相手に近寄る手段としても使えるぞ。



突きを2回だしてから…、◀

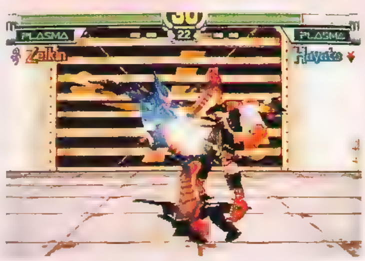


縦斬りを決める。

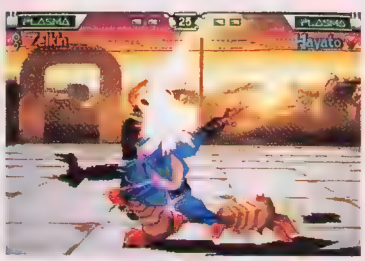
●ファイアホイールコンボ
下から上に上昇しながら斬りつける縦斬りから、次に説明するエアホイールへ連携する技。最初の上昇斬り(上段)がヒットすればエアホイールは連続ヒットする。

●エアホイール
相手を背にしている状態で出す技で、ジャンプしながら蹴りをバタバタ出す。判定は中段で、Kを連打すると、特定数出すことができる。

●サンダーホイールコンボ
相手に向かって斬り込んでいく突進技からエアホイールに移行する技。1発目は相手との間合いを詰めて攻撃できるため使い勝手はよさそうだ。



ダンスを踊っているようにも見えるエアホイール。



突進斬りで間合いを詰めて攻撃だ。

●エアジャベリン
空中から相手に向かって突進攻撃を出す技。感じとしてはT・ホークのコンドルダイブのようなものと思ってくれればいい。まあ頭から突っ込んではいかないけどね。



技のスピードは申し分ない。

●スーパージャンプ
ジャンプ中に再度ジャンプすることでさらに高い位置にいくスーパージャンプ。地上からすぐこの高さまでいきたいときは⬇⬆と入力。スーパージャンプで跳ぶ位置は、全キャラ中ゼルキンのみが使用できるフィールド。うまく活用していきたい。

●空中浮遊
ジャンプ中にいったん停止する技。ほかの技と組み合わせると効果を出すタイプの技だ。

●スカイデストラクション
相手を空高くに連れ去ってから地上に叩き付ける投げ技。注意点はノーマルジャンプの高さでは出てくれないことが挙げられる。必ずスーパージャンプの打点で入力しよう。



空中はゼルキンのフィールドだ。

●空中ダッシュ
ゼルキンが空中にいるときにダッシュすると距離は短いが空中ダッシュをする。この技もほかとの組み合わせで生きる技であろう。

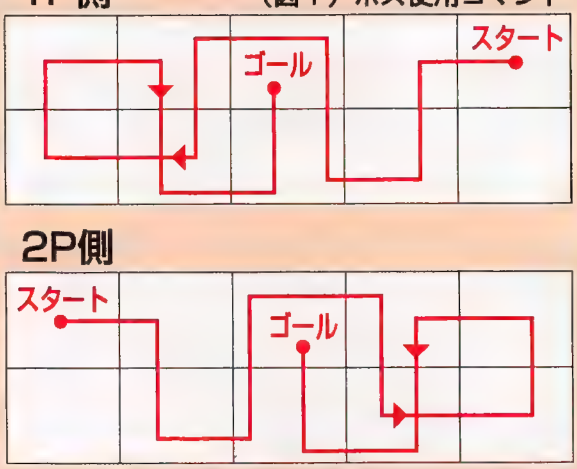
覇王降臨

NINJA MASTER'S 覇王忍法帖

©SNK/ADK 1996

ついにボス使用コマンドを公開。信長と蘭丸を好きなだけ使いやがれ！

1P側　（図1）ボス使用コマンド



ボス級使用コマンド！の巻

驚き！というか、やはりというか、中ボス、ラスボスである蘭丸と信長を、プレイヤーキャラとして使うことができるのだ。

大スクープなのだが「もう知っているよ」という人も多いはず。なぜかというと、この使用コマンドは超タイムアタックモードを、負けなしでクリアすると見ることができるからなのだ。これは、ゲームをクリアした人だけの特権ですな。

では、使用コマンドの説明だ。やり方は、キャラクターセレクト時にカーソルを（図1）のように動かして、CDボタンを同時押し。これで、左右に蘭丸と信長のグラフィックが表示されれば成功だ。使用コマンドは、1P側、2P側によって違うので、十分に注意してくれ。

蘭丸～RANMALU～無明神楽蘭丸

年齢…十九　武器銘…魔剣〝邪魅〟
流派…古武天狗無明流　身長…171cm　体重…失せろ、下郎！

滅界覇王最愛の寵臣。己の一族との最後の戦いで追いつめられた時、自らの命と引き換えに覇王を黄金城へと送り込んだ。封印の隙間からかろうじて送られた黄金城の力によって復活。乱世を起こして黄金城を呼び出し、己の一族の血によって封印を解くために、その末裔たちを戦わせようとする。生前はただひたすらに覇王を愛する心優しき少年であったが、復活後は人間を憎み、覇王降臨のためには手段を選ばない冷酷な性格になっていた。

無明神楽 蘭丸

担当：ももやん

滅界に散れ！

その剣さばきは、舞うがごとく美しく、その斬れ味は強力無比。どんな剣豪でも、その美しさに見とれてしまう蘭丸。

蘭丸は美しさもさるものだが、強さに関してもトップクラスのキャラクターだ。なぜかというと、ニンジャコンボの分岐が非常に多く、いろいろなつながり方をするからなのだ。

武器の出し入れ（両方）に攻撃判定を持っているので、武器から素手、素手から武器と自在につなげることができる。また、通常のコンボの中にも武器を出し入れするものもあるので、意外と簡単に強力なコンボができてしまうのだ。

蘭丸の使う武器はちょっと特殊で、鴉の武器と似たような性質を持っている。武器を落としたときに、武器の姿が蛇になり、蘭丸の後をついてくるのだ。わざわざ取りにいく必要がないのは、ちょっと安心できるだろう。

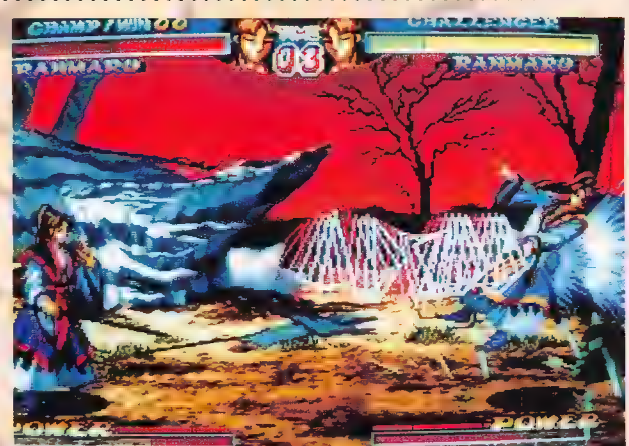
必殺の剣は闇の力なり

蘭丸の必殺技は強力なのだが、どれも使い勝手がいいというわけではない。

●夢幻桜：飛び道具なのだが、

蘭丸　無明神楽蘭丸

必殺技	夢幻桜（むげんおう）　↓↘→+P	武・素・無
	連桜花（れんおうか）　→←↙↓↘→+K	武・素・無
	幻斬舞（げんざんぶ）　→↓↘+P	素・無
	幻斬舞・虚空（げんざんぶ・こくう）ジャンプ中に　→↘↓↙+P	武・素・無
コマンド投げ	歌姫夜曲（うたひめやきょく）　→↘↓↙←+D	投げ扱い
瞬殺超力	幻桜舞　桜花・風月・幻水　↓↙←+K・↓↙←+K・↓↙←+K	武・素・無
超力必殺	夢想冥縛（むそうめいばく）　→↘↓↙←→+AB	武・素・無
真超力	夢幻桜花（むげんおうか）　←→↘↓↙←+AB	武・素・無
闇超力	幻魔操掌（げんまそうしょう）　↓↘→↓↙←+AB	武
闇コンボ	命露散華（めいろさんげ）　A−B−A−B−→B	武・素・無
特殊技	夢桜（ゆめざくら）　武無→　A	紅桜（べにざくら）　→　C
	傀儡の舞（くぐつのまい）　→B投げ	



残像にも攻撃力を持っている、夢幻桜花。

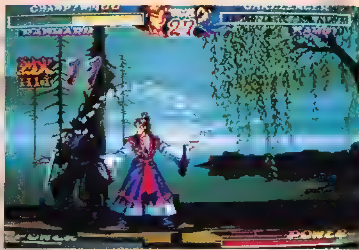
出るまでが遅いので、ちょっと使いづらい。

●**連桜花**：蹴りを繰り出しながら近づく技。一気に近づくことができるので使いやすい。

●**幻桜舞**：蘭丸の瞬殺烈火。瞬間移動を繰り返しながら攻撃をするので、なかなかカッコイイ技である。1段目（桜花）で止めると高く浮くので、そこに違う技を入れることもできるが、あまり意味はないかも。

●**夢幻桜花**：魔方陣を描き、それを飛ばす真超力。出るまでが非常に遅いので、連続技や狙って出すことは難しいが、魔方陣の残像にも攻撃力があるので、出してしまえばなかなか跳び越えられないはずだ。

●**命露散華**：コンボの途中で相手をひっぱり、背中から生気を吸い取る闇コンボ。この闇コンボを決めると、蘭丸の体力を少しだが回復することができるのだ。逆転にはもってこいのコンボだ。実は非常に簡単に出す方法があり、B＋C－B－➡Bで闇コンボにすることができるのだ。


自分の体力を回復することができる、闇コンボ。

●**幻魔操掌**：武器で自分の手を斬り、それから魔の手を出す技。ボタンの押す長さで位置を変えることができる。しかし、当てにくい技だ。

滅界覇王 信長

担当：KKY-いなりん

信長～NOBUNAGA～滅界覇王信長

年齢…四十九　武器銘…神剣〝封の剣〟
流派…古式天魔流　身長…210cm　体重…102kg

覇王の正体とは三百年前の武将・信長であった。己の一族との戦いの中、蘭丸の血によって黄金城を解封したものの、入城の直前、智将光秀の裏切りによって重傷を負い、気がついた時には城もろとも封印されていた。封印を解くために己の末裔を探し出し、その血の力によって黄金城を解放することを目論む。

黄金城解放……。だが、そこに立っていたのは蘭丸ではなく、覇王を倒すためにあえて封印を解いた己の末裔の一人だった……。

二刀流を使いこなせ

信長が他のキャラと決定的に違うのが、武器なしの状態でも刀を持っている（？）ことである。もともと片手に長刀を持っているうえに、B＋Cで腰の鞘から赤い炎をまとった「神剣、封の剣」を出し入れするので、他のキャラでいう武器ありの状態のときには二刀流になるのである。

それゆえ通常技の威力は高めであるが、技のスキが少し大きかったり、しゃがみC攻撃が立ちガードされてしまったりもする。

必殺技について

●**落鳳斬**

剣を上方向に突き上げる対空技タイプの技で、武器ありのときは封の剣を武器なしのときは長刀を使う。封の剣は赤い炎を、長刀は青い炎をまとっていて、当たった相手を燃やすことができる。

●**大六天魔鏡**

身につけたマントをはらうような感じで攻撃する技だが、見た目よりも攻撃判定はかなり小さい。この技の特徴は相手の飛び道具を打ち消すことができることである。

●**黒旋連環殺**

剣を構えながら相手に向かって突っ込んでいき、当たると「ズバッズビッズビュ」という感じで相手を切り刻む技で、近距離ならば4HITになる。

武器ありのときは最後に相手を燃やして転ばせるのだが、武器なしのときは最後の1斬りで相手を空中に浮かせるので、さらに追い打ちをかけることができる。


地面に剣を刺して、炎を起こす超力必殺の怨霊爆。

●**飛槍天舞、飛天雷爪**

空中高く舞い上がり、相手の頭上から体当たりをくらわせる技。自動的に相手をホーミングしてくれるので間合いを調整する必要もなく、おもに飛び道具などに合わせるように使っていくとよい。飛天雷爪はしゃがみガード不可で、当たった相手は空中に浮くので、さらに追い打ちが入る。

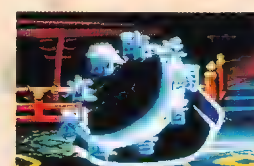
飛槍天舞が当たるかガードさせたあとには空中制御が可能なので、飛天雷爪を出す間合いやタイミングを自由に変えたり、何も出さずに大きく逃げたりもできる。

●**三界無惨**

1発目の天堕は飛槍天舞の地上版のような感じで、体当たりで突っ込んでいく技である。2発目の地割は飛天雷爪と同じグラフィックで、これまた同じようにしゃがみガード不可の技である。3発目の人滅は落鳳斬のようなグラフィックの空中に浮いた相手に追い打ちをかける技で、武器ありのときは封の剣を使って相手を燃やすことができる。

また天堕は技のスキが少ないので、地割でなくても別の技（黒旋連環殺など）につなげることができる。


投げつけた封の剣が相手を切り刻む真超力の獄炎乱剣舞。


相手を異空間に飛ばしてダメージを与える闇超力の冥道輪廻。


これは闇コンボの万象灰塵専用の技。

信長　滅界覇王信長

必殺技	落鳳斬（らくほうざん）　→↓↘＋P			武・素・無
	大六天魔鏡（だいろくてんまきょう）　↓↘→＋P			武・素・無
	黒旋連環殺（こくせんれんかんさつ）　↓↘→＋K			武・素・無
	飛槍天舞（ひそうてんぶ）　↓溜め↑＋K			武・素・無
	飛天雷爪（ひてんらいそう）　飛槍天舞ヒット後にK（レバー制御可）			武・素・無
コマンド投げ	冥道六芒哭（めいどうろくぼうこく）　→←↖＋D			投げ扱い
瞬殺超力	三界無惨　天堕・地割・人滅　←溜め→＋P・←→＋P・←→＋P			武・素・無
超力必殺	怨霊爆（おんりょうばく）　↓↙←↙↓↘→＋AB			武・素・無
真超力	獄炎乱剣舞（ごくえんらんけんぶ）　←→↘↓↙←＋AB			武・素
闇超力	冥道輪廻（めいどうりんね）　↙←→↘↓↙←＋AC			素・無
闇コンボ	万象灰塵（ばんしょうかいじん）　↘A－→D－B－D－→B			武・素・無
特殊技	魔塵殺（まおうさつ）	↘　A	兇煌の炎（きょうこうのほのお）　武有	→　B
	天魔の刃（てんまのやいば）　武無	→　A	邪神の刃（じゃしんのやいば）	→　C
	灰塵の炎（かいじんのほのお）　武有	→　A	死出の敦盛（しでのあつもり）	→　B投げ

肉弾戦重視超撃女格闘家

棗

飛び道具もあるが、一発で相手を沈める連続技をもつナツメ。近づくまでが勝負だぞ! 担当:百人斬りももやん

己の肉体を武器とする女格闘家、無鶯流琉球空手の使い手ナツメ。必殺技はちょいと地味だが、使い易いものばかり。使えば、絶対に強くなるキャラクターだ。

超接近戦有利

ナツメは、強力な飛び道具もなければ、射程の長い必殺技や通常技もない。そのかわりと言っては何だが、接近戦能力は、全キャラ中最強だろう。

なぜかと言うと、接近戦でのニンジャコンボの中には、中段と下段を攻撃するものが多くあるからだ。同じようなコンビネーションでも、中段や下段への分岐が激しいので、なかなか見切れないのだ。基本的な連続技が強力な点も見逃せない。体力ゲージを1本分は減らせる連続技が基本なので、2回決めるだけで勝ち確定なのだ。また、連続技に隙がないので、ガードされても連係にもっていきやすくなっている。

連続技は、これを使え!

連続技がとにかく強力なので、まずは連続技とコンビネーションを覚えていこう。

では対戦中に使う、基本連続技を紹介してみよう。前回の「連続技特集」も読み返してもらえると、分かりやすいかも。

●ジャンプD-しゃがみB-強百鬼連砕-空中投げ

前回でも紹介した、ナツメの基本コンボ。コツは、百鬼連砕を連打しないことだ。百鬼連砕で浮いた後の空中投げは、意外と簡単だぞ。

百鬼連砕はほとんど隙がないので、ガードされた場合には、大足払いや刃空斬、轟斬斧で攻撃をつなげて、反撃されないようにできるぞ。



百鬼連砕がガードされたら…



大足払いなどにつなげよう。反撃しようとすれば、必ず当たるぞ。

しゃがみBをキャンセルして、武器出し(B+C)を使えば段数が増えるが、難度が増すので慣れてきたらチャレンジしてみよう。

跳び込み時の大キック(D攻撃)は、とにかく強い。攻撃判定は大きいし、簡単にめくることもできるからだ。ジャンプから攻めるときは、迷わず大キックだろう。



とにかく強い、ジャンプ大キック。お尻でめくるのがいい感じ。

●➡A-➡A-➡A-⬇➡B

最後だけ中段の、ニンジャコンビネーション。最初のAの出が遅いので、ジャンプDなどから連続技にすることはできない。

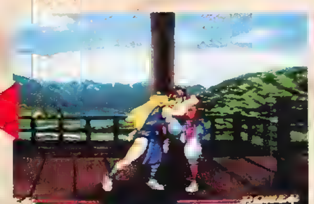
このコンビネーションのいいところは、最後の中段のタイミングを変えられることだ。ヒットしたときは素早く入力して連続技にし、ガードされていた場合には、遅く入力してガードのタイミングを変えてやろう。

最初を➡Aから始めることもできるので、バリエーションが増やせるぞ。

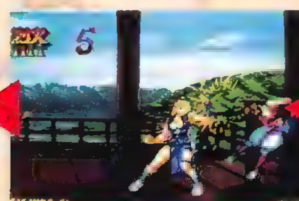
●➡A-➡A-➡A-A-⬇D

前のニンジャコンボの最後が、下段に移ったもの。中段、下段と使い分けることができるぞ。ただし、最後の下段は絶対に連続技にならないので、ガードされる可能性は十分にある。

基本となる連続技は、こんなものだ。ほかにも多くのコンビネーションがあるが、使うかどうかは本人の意志。絶対に覚えてほしい3つだ。



このコンビネーションから…、



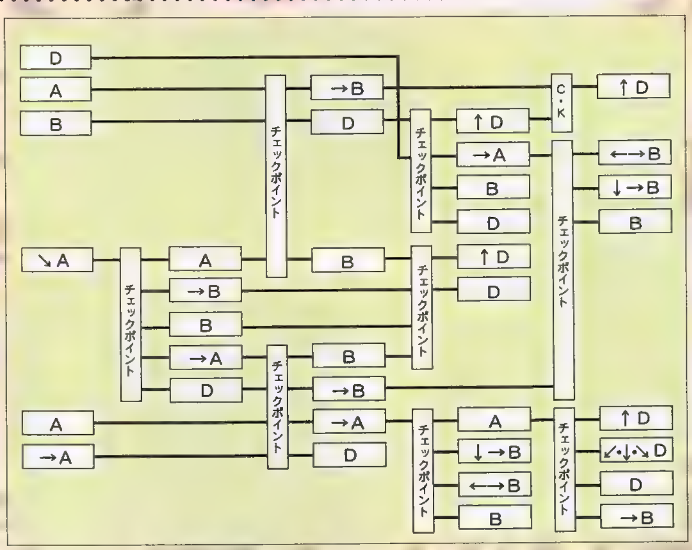
中段に行くか…、



下段にいくかの2択攻撃だ。

近づくまでが…

連続技を覚えた次は、いかに相手に接近するかが課題である。移動スピード、ジャンプスピードともに並み以上なので、決して難しいことではない。しかし、飛び道具で押してくるカムイや鳳凰などは、やはり苦手な部類に入るだろう。





大足払いで、飛び道具の下を抜けることが可能だぞ。覚えておこう。

飛び道具で押してくるタイプには、2つの対処法がある。1つは、大足払いで飛び道具（上段のみ）をかわす方法だ。ナツメの大足払いは上体を低くするので、上段の飛び道具は当たらないのだ。大足払いをタイミングよく出して、かわしながら近づくのだ。

もう1つは、武器を投げる必殺技「飛鳥」を使う方法だ。飛鳥は飛び道具を突き抜けて飛んでいくので、タイミングを合わせれば、当てることも可能だぞ。

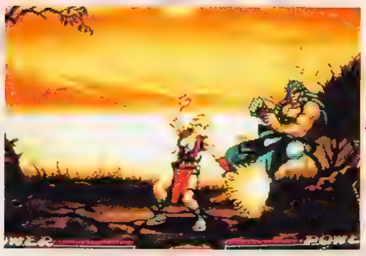
しかし、武器を出すモーションに隙があるので、「やばい」と思ってからでは遅いのだ。飛び道具で押してくるカムイ、鳳凰、鴉などを相手にするときは、最初から武器を手にして闘うようにしよう。

飛び道具などで押してこないキャラクターには、ジャンプやダッシュで十分に近づけるだろう。必殺技の轟斬斧は一気に移動する技なので、これも使える。ガードされても隙が少ないので、轟斬斧→刃空斬などはいい連携だぞ。


飛鳥は空中B＋Cで、ジャンプキャッチができるのだ。


飛鳥は飛び道具を突き抜けるので、対飛び道具用最終兵器として使おう。


轟斬斧に反応して攻撃してしまうと…、


刃空斬に当たるんだよね。

闇の力は偉大なり！

接近戦になったら、とにかく連続技で攻め立てる。今回紹介した連続技を狙っていくのだ。しかし、同じような攻め方では、すぐに対応されてしまうので、違った技などを使って変化をつけてみたい。

突然のコマンド投げなども効果的だが、コマンドが成立しなかったときにフォローができないのが、少し怖いところだ。それよりも、瞬殺烈火の踏破穿撃が使えるぞ。この技は2段目が中段攻撃になっているので、乱戦の中で使っていけば効果的だろう。

ゲージがMAXであれば、闇コンボを狙うのもいいだろう。ナツメの闇コンボは最初が中段で始まり、途中で中段、下段と攻める。もし、相手がこのガードに反応できなければ、その時点でフィニッシュまで入ってしまうので、かなり強力だ。

真超力は最初と最後だけ中段だが、ほかはどちら（立ち、しゃがみ両方）でもガードできるので、それほど使える技ではない。狙いどころは難しいだろう。

ナツメは、連続技には不自由しないキャラなのだが、逆を言ってしまうと、連続技しか頼れるものがないキャラでもある。いかにして連続技を叩き込むか？これが重要だ。


闇コンボは最初が中段で…、


ここも中段。そして…、


次にくる、このキックが下段攻撃なのだ。1つでもガードを間違うと、最後まで入ってしまうのだ。

ナツメ　南天朱雀嚢

必殺技	刃空斬（じんくうざん）　→↓↘＋P	武・素・無
	百鬼連砕（ひゃっきれんさい）　↓↙←＋P連打	武・素・無
	轟斬斧（ごうざんふ）　↓↙←＋K	武・素・無
	飛鳥（あすか）　←↙↓↘→＋P	武
コマンド投げ	大峰嵐（だいほうらん）　←↓↙＋D	投げ扱い
瞬殺烈火	踏破穿撃　刀斧・弾槍・神戟　↓↘→＋K・↓↘→＋K・↓↘→＋K	武・素・無
超力必殺	天破裂脚　→←↙↓↘→＋CD	武・素・無
真超力	鏖殺・幻夢綾乱　→↘↓↙←↙↓↘→＋AC	武・素・無
闇超力	極流獄殺掌　→↘↓→↘↓＋AB	素・無
闇コンボ	無鴛流瞬撃・鏖　↘A-→A-→A-A-→B	武・素・無
特殊技	蛇狂砕　→　A	烈震蛇狂砕　→D
	通天槍　→　D	下龍炮　→B
	ナツメ戟刃崩破　素手　↓↘→←→　B	地龍炮　↘B
	降斬斧　大キック後　大キック	飛流炮　空中　B
	飛轟鉞　↘　A	

対戦攻略

闇コンボはトドメ用？ 鴉

いまいち使えない鴉刃、有効な使い方募集中だ！

担当：CHU

ヌキヌギしましょ

鴉の瞬殺烈火・闇鴉。

この技は、2回目以降の技の入力時間が非常に短く、最終形態の3匹まで出せない人が多いようだ。

出し方のコツとしては、ボタンを押さずに2回目までのコマンドを入力し、その後ボタンとレバー前を連打してみよう。これでバッチリヌキヌギできるはずだ。しかし、出せるようになったからと言って多用し過ぎないように。



なんカラスプー○ンと気が合いそう…。

この技は、形態に比例してスキが大きくなるので、最終形態を牽制に使うのは間違いである。

正しい使い方としては、相手の起き上がりや、通常技のキャンセル(密着は危険)、相手の飛び道具をかき消しつつ攻撃を使う、などが挙げられる。

余談だが中距離で最終形態以外がヒットした場合、疾風羽などで追加攻撃をきめることができるぞ。

ネチネチといやらしく

牽制として重宝するのが武器持ちのAボタン。

主に使うのがジャンプA、レバー前A(中段)、しゃがみAの3つ、この3つに共通して言える利点は、リーチの長さとスピードだ。

特に近距離以外のレバー前Aは、攻撃力こそ低いとはいえ、リーチ、スピード、スキのなさ共に中段としては優秀で、足払いの届く距離から2択でネチネチと攻めていけるぞ。

相手がネチネチにしびれをきらして、跳び込んできたときはジャンプAだ。

間合いによって垂直ジャンプかバックジャンプかを使い分けよう。

しゃがみAはとりあえず相手と間合いを離したときに使うといいぞ。



ネチッネチッ、どーだ跳びたいだろ？



むだムダ無駄ぁ〜っ！

闇コンボは使うな!!

今度はこっちから攻める番だーってことで、跳び込みからの有効な攻め方を紹介していこう。

まず、跳び込むときに出す攻撃は、基本的に武器持ちのB、ちょっと遠いかな？と思ったときはDを使っていく。

そして、着地したらC−C−Dとつなぎながら相手の状態を確認し…、

●立ってくらっていた

続けてBを出し（つまりC−C−D−B)、キャンセルして乱れ羽（間合いによって強弱使い分けること）を入れる。これで体力ゲージちょっと奪うことができ、闇コンボを使うよりも全然減る。

また、真超力が出せる状態であれば、乱れ羽の代わりに陰陽鴉を入れることもできるが、キャンセルが遅いと連続技にならないので要練習。



こんなに減る。さらにボタンを押しつづけて…。

●しゃがんでくらっていた

この場合は立ってくらっていた時と同じでもいいのだけど、1つ上をいく鴉を目指すなら、コンビネーションの続きでレバー前Aの中段につなぎ（つまりC−C−D−前A)、相手がよろめいた所にダッシュで近づき、さらにC−D−B−キャンセル乱れ羽を入れる。画面端ならダッシュは必要ないので結構簡単にきめられるぞ。



これができれば１つ上。

●しゃがみガードされた●

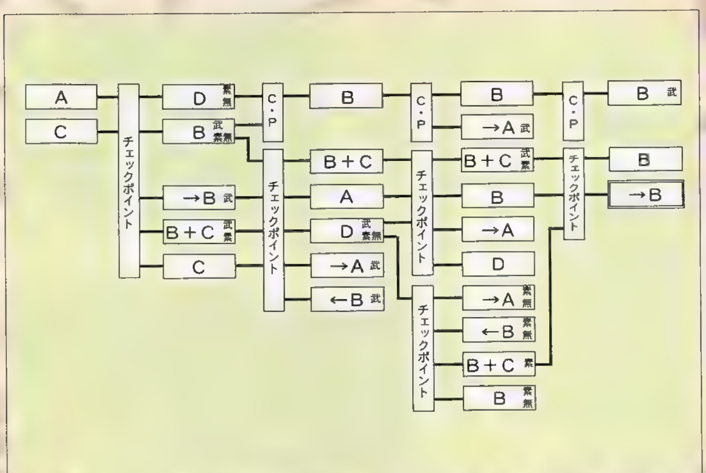
この場合もレバー前Aにつなぐ。このコンビネーションは1段目が下段、4段目が中段となっているので、鴉戦に慣れた人でない限り、ガードしきるのは難しいはず。

ヒットしたらダッシュしてさらに攻撃をたたき込もう。

もし、しっかりガードしてくるようだったら、C−C−D−B−キャンセル乱れ羽に代えて体力を削ってやれ。



コンビネーションを先行入力しておくと多少やりやすいぞ。



乱れ羽の後は…

乱れ羽単体ではガードされた時はもちろん、ヒットした時も相手のダウンを奪うことはできない。これではもったいない。

そこで、乱れ羽中にAかBを押しつづけてみよう、乱れ羽の後にAで中段、Bで下段の攻撃を出すことができるぞ。

この攻撃はヒットすれば相手のダウンを奪うことができるので、乱れ羽中に相手の状態を見て、それに対応したボタンを押そう。


しゃがんでるな！Aボタンポチッ！

だが、この追加攻撃は乱れ羽からの連続技ではなく、連携技なので、相手に読まれてしまうと攻撃が出る前に潰されてしまう。


はっ！ヤバイ！

反撃されるかな?と思ったときは追加攻撃を出さずに、気狂障壁を出してみよう。

気狂障壁は飛び道具をかき消すこともできるので（例外もあるが）、だいたいの攻撃は防げるはずだ。

さらに、相手が跳び込みや突進技をしてきて、しびれさすことができたら、追い打ちを入れることができる（超力ゲージが少ないときはダメ）ので、ジャンプ大攻撃などをきめよう。


追い打ちはジャンプ大Kキャンセル羽刃がいいぞ。

結局、乱れ羽の後は相手との読み合いになるわけだが、一番無難なのはガードかな?

たまには素手で闘うか?

ここまで書いてきた内容は武器持ちがメインだったが、気絶した時や気分を変えたい時のために、武器なしと武器収納時の場合の攻め方も覚えておこう。


実はここでダイレクトにキャッチできる。

まず、武器を落とした時はすぐにレバー前B+Cを入力しよう。刀がカラスとなって自分の頭上まで来てくれる。

ここで相手が攻撃してくる様子がなければ、ダイレクトに武器をキャッチしよう（写真参照）。武器無しで闘えなくもないが、同じ素手なら武器収納時のほうがいいに決まってるし、鴉にとって武器を拾うのは、他のキャラにくらべ容易なことなので、なるべく早く拾おう。


武器を落としている時は、かすらせる感じでもOK。


慣れればけっこう簡単だぞ。見た目もよくてオススメ。

さて、素手での闘い方だが、ここで主に使用するのは疾風羽だ。相手との距離を考えて技を多少めり込ませるような感じで、強弱を使い分けて出していくのが理想。

めり込んだらヤバイんじゃないの!と思ったあなた、確かにガードされた場合はあまりいい状態ではない（と言ってもそんなにスキがデカイ技でもないが）のだけど、ヒットした場合さらに攻撃を入れることができるし、反応が遅い相手なら、ガードされてもそのまま連続技やコマンド投げにもっていけるからだ。

ヒットした場合の追い打ちはB+Cの武器取り出し。

さらに画面端ならB+Cにキャンセルをかけて弱の鴉刃につなぐこともできるぞ。

近づいた時のオススメコンビネーションは、武器持ち時と似ていて、C－C－Dと出して相手がしゃがんでたらレバー前A、立っていたら3段目のDにキャンセルをかけて闇鴉がいいだろう。

超力ゲージはこう使え！

鴉にとって超力ゲージは何のためにあるか?それはズバリ真息吹のためにある!と言い切ってしまおう。

鴉には超力ゲージを使った便利な技というものがなく、ゲージMAXのまま決着がつくこともよくあるはず。

それではもったいないので、MAXになったら相手の攻撃に合わせて（一応無敵時間を使ってみたりして）すぐ使おう。


せっかく使うなら、無敵時間を利用しよう。

カラス　涅槃無天鴉

必殺技	鴉刃（からすやいば）	➡⬇⬊+P	武
	疾風羽（はやてばね）	➡⬇⬊+P	素・無
	乱れ羽（みだればね）	⬇⬋⬅+P	武
	羽刃（はねやいば）	ジャンプ中に⬇⬊➡+P	武
コマンド投げ	罰（ばつ）	➡⬅⬋+B	武（投げ扱い）
	罪（つみ）	➡⬅⬋+B	素・無(投げ扱い)
瞬殺超力	闇鴉　陰・惨・滅	⬇⬊➡+P・➡Ⓝ➡+Ⓟ・➡Ⓝ➡+P	武・素・無
超力必殺	気狂障壁	➡⬅⬋⬇⬊➡+AC	武・素・無
真超力	陰陽鴉	➡⬊⬇⬋⬅➡+AB	武・素・無
闇超力	鴉地獄の舞	⬅➡⬊⬇⬋⬅+AB	武
闇コンボ	狂い刃	㊅A－C－B+C－B－➡B	武・素

特殊技	喪	素・無➡A	荒	素・無➡BC
	悔	武近➡A	怨	素・無➡B投げ
	壊	武遠➡A	断	武➡B投げ
	僂	武➡B		

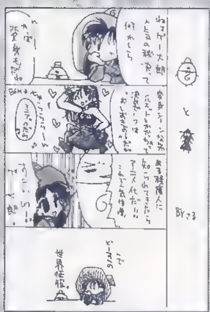

夢のままでは終わらせない。
そんなキミの明日を応援したい。
同じ夢を持つ仲間たちと、
第一線で活躍している講師陣に囲まれて、
夢に向かってホップ、ステップ、ジャンプ！
楽しみながらわかる
学院のすべて
学院説明会
開催
●7月20日(土)
東京・本学院
●7月23日(火)
福島／静岡／水戸／松山
●7月24日(水)
仙台／名古屋／宇都宮／広島
●7月25日(木)
盛岡／大阪
●8月1日(木)
東京・本学院
●8月5日(月)
新潟／福岡／長野／札幌
●8月6日(火)
金沢／長崎
●8月30日(金)
東京・本学院
各会場とも14:00～開催いたします。
詳しくは、お電話でお問い合せ下さい。
説明会・学院資料の問い合わせ
0120-41-4600
文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校
アミューズメントメディア総合学院
〒150 東京都渋谷区東2-29-8 最寄駅/JR山の手線・埼京線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分 東急東横線「代官山」徒歩7分
本科[全日制]
現場直結主義でクリエイターを養成
ゲームクリエイター科(2年制)
ゲームクリエイター研究科(3年制)
●ゲームデザイナー●ゲームプログラマー●ゲームシナリオ●ゲームプランナー
新設 ゲーム企画シナリオライター科(2年制)
●ゲーム企画●ゲームシナリオ
マルチメディアクリエイター科(2年制)
●CD-ROMソフト制作●パソコン通信／インターネット●デジタルサウンド●映像処理●マルチメディア検定対策
CGアニメクリエイター科(2年制)
●CGアニメ●CGデザイン●CGアート●CG検定対策●3Dアニメ●ゲームグラフィックス●CGキャラクターデザイン
新設 アニメーター科(2年制)
●原画●動画●キャラクターデザイン●作画監督
声優タレント科(2年制)
●アニメ声優●洋画吹き替え●ゲーム声優●DJ●CMナレーター
コミック科(2年制)
●ファンタジーコミック作家●少年マンガ家●少女マンガ家●コミック編集者
新設 ノベルス・ライター科(2年制)
●ファンタジーノベルス●SF●コミック原作●音楽ライター●シナリオライター●ゲームライター
実践夜間専科
10月生募集中。
19:00から学べるプロへの近道
授業時間(19:00～21:30)
■ゲームクリエイター専科
ゲームクリエイター基礎コース(週1回／6ヶ月)
●ゲームクリエイター(プロ)への入口
ゲームプログラムコース(週2回／1年制)
●ゲームプログラマー●ゲームデザイナー
■CGクリエイター専科(週1回／1年制)
●ゲームグラフィックス●CGアニメ●3D-CG●CGデザイン●CG検定対策
■マルチメディアクリエイター専科(週1回／6ヶ月)
●CD-ROMソフト制作●通信ネットワーク／インターネット●デジタルサウンド●映像処理●マルチメディア検定対策
■声優専科(週1回／1年制)
●アニメ声優●洋画吹き替え●ゲーム声優●DJ●CMナレーター
新設 ■アニメーター専科(週1回／1年制)
●原画●動画●キャラクターデザイン●作画監督
■コミック専科(週1回／1年制)
●ファンタジーコミック作家●少年マンガ家●少女マンガ家●青年マンガ家
■ノベルス専科(週1回／1年制)
●ファンタジーノベルス●SF●コミック原作●ジュニアノベルス●シナリオライター●ゲームライター
入学案内書
無料進呈
【申込方法】 官製ハガキまたはFAXにて、1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年、5.電話番号、6.志望学科を明記の上、下記あて先までお申し込みください。〒150 東京都渋谷区東2-29-8
TEL.03-3406-5050 FAX.03-3406-5070 アミューズメントメディア総合学院 ゲーメスト⑦係

CONTENTS | GAMEST

8.15 15 AUGUST 1996

●ゲーメストEXPOまで残すところ10日チョイの昨今、新作ゲームの発表も数タイトル可能になり、スタッフ一同大騒ぎの毎日。レゲー信者も新作格闘プレイヤーも納得のイベントになりそげなので、前売り券未購入の方は今スグ㋘屋へ払込票（本誌に同封の赤い紙ね）を送ろう！

今月のムーちゃん



（東京都 さるぼぼさん）

掲載広告ご案内

アップル——136
アニメイト福岡天神店——134
アミューズメントメディア——56
一休さん——128
エス・エヌ・ケイ——222・223
オーエスピー出版——123
カプコン——224・表3
キョーワインターナショナル——149
コミック虎の穴——145
コインジャーナル——143
コナミ——112・113
システムⅢ——87
ジョイパックアミューズメント——93
タイトー——表2・1
TAMAYA——165・166
チャレンジャー——77
哲信クリエイト——148
東京ゲームデザイナー学院——137
東京ソフトバンク——135
トライ——124
ナムコ——表4
バンジーネット——92
PCB共和国——95
ビンゴ・ビンゴ——122
ファントム——131
ブロッコリー——146・147
プロトワン——133
ミルキーウェイ——138・139
レクトロン——151

ニューゲーム大収穫祭！

2 新キャラは何人？ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
12 8キャラだが22キャラ！ファイターズインパクト
16 1P機と2P機の点効率比較 レイストーム
22 技表公開第2弾！ラストブロンクス
40 インスト技一挙掲載！スターグラディエイター
50 蘭丸と信長を使え!! ニンジャマスターズ
106 システムの内容が明らかに！DEAD OR ALIVE

奥義炸裂！攻略エクストリーム

58 究極対戦リュウVSアドン ストリートファイターZERO2
64 空中戦と対戦徹底分析 闘姫伝承
169 船長を極めろ!! ソウルエッジVer.Ⅱ
178 この技に反撃を決めろ！サイキックフォース
70 バトルガレッガ
73 D&D® シャドーオーバーミスタラ
78 メタルスラッグ
81 ナムコクラシックコレクションVol.2
84 バーチャロン
88 デカスリート
90 神風拳
129 エースドライバー2
132 ストームブレード
174 蒼穹紅蓮隊
176 トーキョーウォーズ
184 ソニック・ザ・ファイターズ
190 ゼビウス3D/G
193 ガンブレードNY
196 戦国ブレード
200 バブルメモリーズ
202 ロックマン2 ザ パワーファイターズ

ニューゲームジャングル

204 スーパーパズルファイター2X
206 プロップサイクル
208 Super GT 24h
210 ランディングギア
212 ダイナマイト刑事
213 ワインディングヒート
214 紫炎龍
215 GALJAN
216 パズル番長

好評連載

94 対戦アイランド
96 ガリバー通信
97 ゲーメストアイランド
114 コンスポ
117 カラーアイランド
121 ゲ屋かわら板
125 アーケーダー
140 パズル
141 天使万歳再び
142 DOHJINコーナー
144 DISC BOX
150 インフォメーション
152 バックナンバー常備店
154 狙うぞハイスコア2
162 ハイスコアラーの世界
164 プレゼント
218 レゲーイベントGAMEST EXPOのお知らせ

ゲーメストからのお知らせ

92 コミックゲーメストからのお知らせ
128 ゲーメストワールドからのお知らせ
217 ゲーメストEXからのお知らせ
220 ゲーメストムック発売ラインナップ
221 ギャルアイ'96サマーのお知らせ
221 中平正彦先生のZEROコミック②発売！

表紙：「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」SNK イラストby藤原ひさし／表紙写真：「ファイターズインパクト」©TAITO CORP. 1996

さらなる高みをめざして STREET FIGHTER ZERO 2

究極対戦は因縁浅からぬ2組をピックアップ。目覚ましい進化を遂げた元にも注目せよ！

封じてみせる！ S ローズ

跳び込み、対空、地道な地上戦が勝負の鍵。
まずはヘッドプレスを封じよう。

担当：ギィ

スタート時及び中間距離での攻防

開幕の立ち会いは基本的にローズ不利と見るべきだろう。

開幕のヘッドプレスに対して、バクチの大ソウルスルー以外返す手段がないためだ。

しかし、ヘッドプレス後は一方的にローズ不利というわけではないので（理由は後述）ヘッドプレスしか使ってこないとは考えられない。

これ以外に考えられるベガ側の開幕の行動としては、

・サイコショット
・立ち中キック
・少し下がってからのホバーキック
・跳び込み
・様子見

といったところだ。対するローズ側は、まず考えられるのが跳び込みである。ベガのしゃがみ大Pは強力な対空ではあるが、出が遅いため、ある程度の予測は必要になる。サイコショットなら跳び込みからの連続技が可能だし、立ち中Kでも落とされることはない。ホバーキックに対してはめくりでヒットすることもある。普段の中距離戦では、いかに「自信を持ってアッパー」を出せない状況に跳び込むかがポイントだ。

スライディングも悪くない選択。立ち中Kにはつぶされ、ホバー、サイコショットには相打ちを取られるが、様子見をしているベガには隙のない先端部を当てる（ガードさせる）ことができる。また、ヘッドプレスも下をくぐって、後ろから着地の硬直に大足払いを決めることができる。


溜めキャラであるベガにはスライディングからの投げが意外に効果的。でも奇襲。

もちろんローズにとっても開幕はもちろん、平常での中距離戦でも様子見は重要。跳び込みは確実にしゃがみ大Pで落とし、ヘッドプレス、ホバーキックはガード。サイコショットは中か大のリフレクトで跳ね返せばかなり優位に立つことができる。

ただ、跳ね返せるようならたいてい跳び込みが間に合う。リフレクトにこだわるとチャンスを逃しかねない。

ソウルスパークはスパイス程度に。弱と強を読まれないように使い分けていこう。

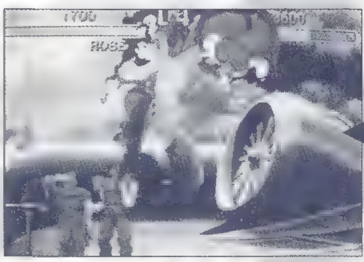
ヘッドプレス後の選択

最も重要なのが、このヘッドプレスとサマーソルトスカルダイバーへの対処。ローズは効果的な対策をいくつももっているので、引っかき回されて負けるのはみっともない。

まずヘッドプレスに対しては、素直にガードすること。

ここにPゼロカウンターをかけてもいいが、ガード位置によってはつかめないこともあるので注意が必要。

非常に効果的なのが、ヘッドプレスガード直後の大ソウルスルー。通常使う軌道、タイミングのスカルダイバーはすべてこれで返すことができる。ベガ側がこれに対処しようとすると、すぐに出すか、裏に回るか、なにもせずに逃げるしかない。つまり次の攻めにつながらないか反撃を受ける使い方しかできなくなるわけだ。早出し、または裏回りに対しては自信があるなら引きつけての1LvASスルーで返そう。ガード後なら投げかしゃがみ大P（キャンセル連続技はだめ）が安定だ。ヘッドプレス後、逃げることがわかっているなら1LvASスパークが着地に間に合う。


これで、ヘッドプレス&スカルダイバーのラッシュは使いにくくなるはずだ。


ヘッドプレスをガードしたらリバーサル（気味）に大ソウルスルー。

・足元へのスカルダイバーをガードしてしまった場合も、後ろ溜めができていないので、再びヘッドプレスか小技による固めがせいぜい。アッパーで割り込むか、ガードで安定しよう。


突っ込んでくるのがわかっていれば引きつけて1Lvスルー。逃げるのがわかっていれば1Lvスパークだ。

近距離での固め合い、割り込み合い

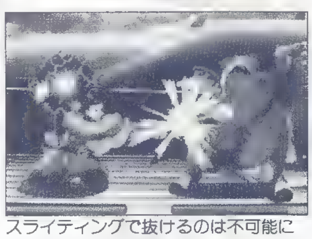
基本の固めはしゃがみ小P×2→しゃがみ中Pだが、ベガは間合いが離れやすいので小Pを1発減らしたほうが安全だ。また、ベガはローズのしゃがみパンチを立ちガードできるキャラの一人なので、タイミングをずらしたり、中足払いを組み込んでいくのも重要だ。そして、スパイラルガード後は確実にナイトメアで反撃を受けてしまうのでゲージに注意しよう。

この固めからの大足払いまたは立ち大キックが効果的で、普段は長い大足払い。ヘッドプレス、ダブルニー、跳び込みなら立ち大Kでつぶす。

ベガ側の固めはほとんどがサイコショット、ヘッドプレスのためを作るためのもの。

小技3発以上からのサイコショットであればリフレクトで返すことも跳び込むことも可能だが、そうとっさに判断はできないだろう。実は安定なのが、しゃがみ中パンチで間合いに関わらずサイコショットをくぐりつつ当てることができる。

キャンセルヘッドプレスに対しては打つ手なし、スライディングでくぐることもできない。ガードが唯一にしてもっとも効果的な対処法だ。


スライティングで抜けるのは不可能に近いがこれなら簡単。

ちなみに、キャンセルサイコショット→ヘッドプレスであれば、サイコショットガード後にすぐ立ち大Kで落とすことができる。

ダブルニーについてはめり込んでガードした場合にはしゃがみ中P→小スパイラルが入る。上級者になるとまずそんな間合いでは使ってはこないが一応覚えておこう。また、ナイトメアのほうはガード後の投げが確実。

うなれサイコパワー

ベガ V

対応型といわれるローズにどこまで押せるか？

担当：がっちん

今回はVSローズに絞って対戦攻略を見ていこう。

ローズは相手の腕にもよるが、基本的に対応の性能が高いのであなどれないキャラである。

とくにローズのしゃがみ小パンチはスピードがあり連射能力も高い。ベガは連続ガードで相手を抑え込むのが苦手なキャラだけに、何となくの連携技では簡単に割り込まれてしまう。

ただし、そのしゃがみパンチもベガは立ちガードすることが可能なので、その点では恵まれている。

開幕から主導権を握ろう

ベガの開幕の行動はどれが有効だろうか？

一般的な動きとしては、ヘッドプレス、サイコショット、立ち中キック、跳び込み、ホバーキック（ちょっと退がったりしてから）あたりか。

開幕はヘッドプレスがあるだけでベガのほうが有利と思われる。サマーソルトスカルダイバーよりはヘッドプレスのほうが信頼度は高い。


開幕のヘッドプレスは有効。ローズが一般的な動きならOKだ。

ローズ側はこれを防ぐ手段は先読みのソウルスルーなので、まずやってこないだろう。かなり高い確率でヘッドプレスで行っていい。

サイコショットは跳び込まれなければ良しとする。開幕サイコショットは良い行動とも思えないが悪い行動とも言えない。

立ち中キックはローズに直接当たらないが、スライディングを潰せるのは大きい。ただし、ローズの立ち大キックに負けるのでこのあたりは読み合いとなる。

ベガ側が跳び込むのは、ローズがいきなりソウルスパークと読んだ場合だが、まずやってこないと思ってもいいので、ローズが対空技を反応できなかったときの期待も少し含める。多少バクチでもあるが使ってもいいだろう。

ホバーキックもバクチとなるが、ローズが立ち大キックやリフレクトであれば勝つことはできる。ただ、開幕から連打でホバーを出すよりは、少し間合いを開けて様子を見てから出したりするといいだろう。相手も退がればホバーとしては理想的な距離となり、ガードされても反撃されなくなる。

中間距離から遠距離の闘い

ローズと間合いが開いているときはヘッドプレスで一気に攻めるか、サイコショットを盾にして近づくのがいい。サイコショット・ホバーキックと連続ガード、プラス反撃されない間合いであるのを理想とし、これに近い条件を狙っていこう。


どの距離でもヘッドプレス系を多用していきたい。

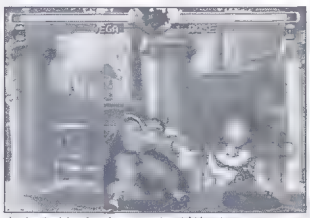
また、立ち中キックをガードさせたあとは、ベガかローズが跳ぶか飛び道具を出すかなどになる。この距離であれば、ベガのしゃがみアッパーでローズの跳び込みはほぼ返せる。しっかり反応しよう。

なお、ここでローズはスライディングの可能性もあるので、もう一度立ち中キックというのもある。

有効な連携技で押し込む

ベガがローズに対して有効な連携は、しゃがみ小キック→しゃがみ中パンチ→必殺技となる。もちろん跳び込みからでもOKだ。小キックと中キックは連続ガードではないのでオーラソウルスパークで返されるが通常技で返すことはできない。

さて、ここでの必殺技はサイコショット、ダブルニープレス、ヘッドプレスとなるが、サイコショットはローズのしゃがみ中パンチでサイコショットが抜けてしまうので注意。画面端であれば小のサイコショットでもくぐられてしまうぞ。


なんとサイコショットが抜けていく。恐るべしローズ

それならばということで、このしゃがみ中パンチに対抗するにはダブルニープレスになるが、ガードされると反撃は確定である。ニープレスナイトメアも少し混ぜてプレッシャーをかけてもいいだろう。

結局、一番相手を抑え込むのに有効なのがヘッドプレスとなる、ここでのヘッドプレスは、よほどローズ側が先読みして思い切った行動でない限り止められることはない。


足元にサマーソルトスカルダイバーを当てればかなり有利。

そのあとはサマーソルトスカルダイバーで、横から足元を狙って攻撃しよう。そうすれば、もう一度ヘッドプレスという行動も取れる。

また、ローズ側はこのサマーソルトスカルダイバーの対応策は読みが必要だが、いちおう揃っている。これに勝つには早出しのサマーソルトスカルダイバーで一方的に打ち勝てるが、頭の真上にガードさせるとしゃがみ小パンチの反撃を食らう。最後の削り以外には多用しないこと。

スライディングへの対応

ローズのスライディングは非常にやっかいである。こちらに主導権が移りそうなのだが、なかなかそうはいかない。かなり深くめりこまない限りは返せないからだ。

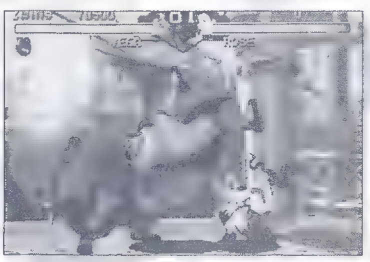
ここでベガ側のとる行動は、投げ、ヘッドプレス、しゃがみ小・中パンチ→サイコショット、ニープレスナイトメアとなる。


通常技では投げられてしまうので注意。

投げはローズが安定してガードしない限り決まらない。

ヘッドプレスはオススメだが、たまっていない場合が多いのが難点かな。

しゃがみ小・中パンチも有効だが、ローズが投げに来ると意外と返せない。技の出かかりをそのまま投げられてしまうからだ。さらに、レベル1オーラソウルスパークにも負けてしまう。


スライディングのあとはニープレスナイトメアのチャンス。

ニープレスナイトメアが一番信用できるのは当たり前。投げに来るのはもちろん、ローズが何かしようとすればヒットする。カウンター狙いだ。

ヘッドプレス系をうまく使いたい

安易な跳び込みは、しゃがみ大パンチ→オーラソウルスルーが怖いし、単調なヘッドプレスからのサマーソルトスカルダイバーは対応される。

しかし、結局はヘッドプレス系をうまく使って抑え込まないといけないので、そのあたりがキーとなるだろう。

あとは、起き上がりニープレスナイトメアとパンチゼロカウンターのディフェンスになるが、ゲージがないときはベガワープも使っていこう。

完全対応型 Sリュウ

リュウがアドンを相手にするときは、これにはこれ、あれにはあれといったことが多い。やってて面白いっス。

担当：ワイルダーKEI

実は、とても面白いこの組み合わせ。ダイヤグラム上では5：5、ほぼ互角の闘いをすることができる。

受け身でいく

ほぼ互角とは言ったが、攻めてくるアドンに対してこちらも攻め返そうとすると、確実に勝率は落ちる。アドンがこうきたらこう、この技を出してきたらこれ…という対応型でいくようになる。

波動拳は控えめに

波動拳を控えるというのは、もちろんジャガーキックを警戒してのこと。中間距離の場合は特にそうで、「撃つぞ、撃つぞ」と見せかけて、やはり撃たないのが理想だ。

ジャガーキック＆トゥース対策

まずはジャガーキック。これは、ガードした場合とワザと不発してきた場合を見ていくとしよう。



ガードしたら、



すぐに中足払い大波動拳で押し返す。

●ガードした場合

この場合にのみ、中足払いorしゃがみ中P→大波動拳を使ってもOK。アドン側はOCを発動させようと思ってもガードからガードと固まっているので大丈夫。

しかし、タイミングが遅いとアドンのしゃがみ中Pや足払いに負けるので、ガードしたらすぐに技を出すようにしよう。

●不発してきた場合

不発というのは、要するにリュウの体には当てに来ず、手前に着地するような感じで、ジャガーキックを出してくるというものだ。このときに、リュウは中足払いを出してはいけない。アドンのしゃがみ中Pで、確実に潰される。このアドンのしゃがみ中Pというのは、足払い系の技に対して、凄まじい強さを誇っている。この場合においては、どんなに間合いが開いていても、しゃがみ中Pのほうを出すようにしよう。このリュウのしゃがみ中Pは、アドンのしゃがみ中Pに勝てるのだ。



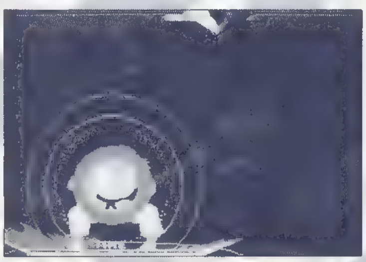
これはワザと不発（空振り）してきたジャガーキック。



誘いに乗って、うっかり足払いを出すとこうなる。

お次はジャガートゥースに対して。昇龍拳で落とそうなどと考えてはいけない。理由は、不発させられる場合が多いからだ。昇龍拳が不発すると、安定して立ち大Kをくらうか、OCで大ダメージをくらうかになってしまう。これは、ジャガーキックに関しても言えることだ。

また、ジャガートゥースに対する返し技は、昇りジャンプ大KorP、垂直ジャンプ大KorP、それと引き付けてのOC発動だ。この辺りは本当に読み合いと反応が勝負だ。



ピカーン！光ったら、とりあえず立ち中Pか大足払いから入る。

使えるしゃがみ中Pと立ち大P

アドンの立ち大Kが届く間合い…そこで活躍するのが、しゃがみ中Pと立ち大Pだ。

先ほども述べた通り、しゃがみ中Pはアドンのしゃがみ中Pに強く、立ち大Pはアドンの立ち大Kに強い。が、立ち大Pに関しては、ある程度先読みして出さないと潰される。立ち大Kを出したくなるような間合いで、ウロウロしつつ出すといいだろう。



あれ？何を止めたんだろう。

それから、近距離戦でのアドンのラッシュ。割り込む隙がほとんどないので、ガードに徹するか、ガード中にしゃがみ小Pを連打していくかになる。もしくは、ゼロカウンターやOCで脱出を試みてもいい。ただ、ここでジャガートゥースを出されてしまうと、OCを止められがちなので気をつけたい（だいたい足払いから入るので…とっさに昇龍拳にかえられるのなら問題ないけど）。

旋風脚だって使える

しゃがみ中Pばかり使っていると、さすがに足払いの餌食になりやすい。そこで、旋風脚を使ってみよう。アドン側から見ると、旋風脚→しゃがみ中P→旋風脚（→しゃがみ中P→立ち大P）といったリュウの連係が、非常に嫌なようだ。

ただし、この間合いはアドンの立ち大Kの有効間合いでもあるので、多用はできない。しゃがみ中Pや立ち大Pと、交ぜて使うのがコツかな。



こうなると使う気なくなっちゃうけど、でも使えるぞう。

対空はどうする

ここの場合の対空とは、アドンの、普通のジャンプ攻撃に対してである。このときに限り、昇龍拳で落とすことはできる。が、立ち中Pやしゃがみ大Pも使えるので昇龍拳を無理に使わなくてもいいだろう。



これで安定。昇龍のほうがいいという人はそれでもOK。

潰せ!「殺意の波動」

アドンV

闘いの流れではアドンが優勢になりがちだが、どうも最後まで押し切ることができない。その理由とは…

担当：キャサ夫

今回の対戦相手はリュウ

主人公のリュウは、「波動拳」という飛び道具と必殺技「昇龍拳」を身につけていて、なかなか近付くことができない相手である。

基本攻めを押さえろ!

アドンの基本となる攻撃は、ジャガーキックとジャガートゥースをうまく通常技の中に組み込んで使うことで、相手をできるだけ固めることを考えるのだ。これが攻めるときの攻撃連係になる。

攻め込めないときに生じる中間間合い時では、リーチの長い大キック、しゃがみ中パンチなどで技の出かかりを潰すのが基本だ。

さらに中間間合いでは、相手が跳び込んでくる場合も少なくはない。跳び込まれたときは、対空技となる「ジャッティングキック」「ライジングジャガー」を使えるようにしておこう。ジャッティングキックの方がコマンドが右下Kとワンコマンドになっているためお薦めだ。

VSリュウ

対リュウ戦における闘い方、それはまず間合いが重要になってくる。基本的にアドンは近、中、遠のどの距離も強いが、リュウは飛び道具も持っていれば、昇龍拳という無敵技も持っている。だから、他キャラのようにうかつに手を出すことができないのだ。では、その重要な間合いについて解説しよう。

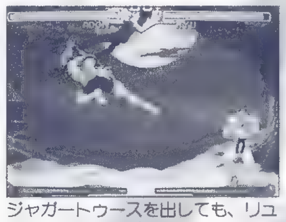
●遠距離戦時

遠距離戦、それは飛び道具を持ったリュウにしても都合のよい距離であり、アドンにしても闘いやすい距離であることをまず頭にいれよう。

遠距離時アドンが狙うべきものは、飛び道具をかわすことのできるジャガートゥースとジャガーキックの2つである。この2つを使い、中間距離まで近付くことを考えるのだ。

この2つの技を使う際、リュウもちゃんとした対応策を持っている。ジャガートゥースなら昇龍拳かゼロカウンター、昇り蹴りで返される。しかし、潰される恐れがあるので多用はしないはずだ。返すとしたら、確実なゼロカウンターのみと考えておこう。

極論を言うと、リュウのスーパーコンボゲージがないとき以外ジャガートゥースは使わなくてもよい。



ジャガートゥースを出しても、リュウはひたすら下がる。

次にジャガーキックだが、この技は距離によって小と中の使い分けがかなり重要で、飛び道具を跳び越すときは中で出すということを、まず覚えておいてくれ。

ジャガーキックは、相手にガードさせた状況で返し技が異なってくるのだが、基本的にジャガーキックを深くガードされた場合、必ずオリコンやスーパーコンボなどのくらうと痛い技で返される。

ジャガーキックは、ガードされても必ず浅めに当てるというのがアドン使いの基本となっている。

しかし、リュウ戦ではどんなに浅くジャガーキックをガードさせても、返し技は喰らわないが中足払いを出されるとガードするしかないのだ。さらに、リュウはそのあとにキャンセル波動拳を出してくるので、ガードするしかなく、再び押し返されてしまう。



しゃがみ中足払が安定。キャンセル波動もお約束。レベル２以上のパリードアサルトで潰すことが可能。



ジャガーキックをどんなに浅くガードさせても…、

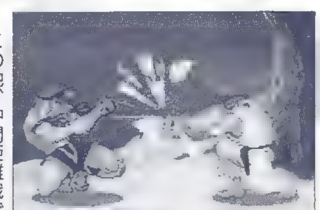
一応スーパーコンボゲージがレベル2以上ある場合は、ジャガーキックを浅くガードされたあとにジャガーバリードアサルトを出せばしゃがみ中足払いに勝つことができるので、覚えておくこと。

●中間距離 or 近距離

得意間合いの中間戦。この間合いでは、リーチの長い立ち、しゃがみ大足払いを多用し、しゃがみ中パンチで足払いを潰す事を考える。

中間距離では、特に言える事なのだが、対リュウ戦ではアドンの通常技の効力がほとんど無意味になってしまうのだ。なぜなら、リュウのしゃがみ中パンチ、これがアドンの技をほとんど潰す事ができ、悪くても相打ち程度にしかならないのである。たまに潰す事ができるが、それはしゃがみ中パンチの出際か戻り際で、当たる確率はかなり低くなっている。このしゃがみ中パンチには要注意だ。

この他、中間距離戦では大ジャガーキックが有効になってくるが、結局ガードされてしまうと遠距離戦のとき説明したのと同じ状況になるのできつくなるのだ。



リュウのしゃがみ中パンチはアドンのよりも強いのか!?全部潰されるやんけ！

次に近距離戦時だが、基本攻撃になる固め技連携を使い、相手が固まったところでしゃがみ中パンチの下段と中段の2択をかけるのが基本だ。

リュウが固めにきたときは、足払いにキャンセルをかけてからの波動拳、竜巻旋風脚などを仕掛けてくる。

波動拳に対しては、スーパーコンボゲージがあればゼロカウンター(K or P)を狙って良い。ゲージがない場合、波動拳後の読み合いになるが、立ち大キックが一応お薦めになる。もし、リュウが昇龍拳を出したときはほとんどの技が潰される。だが、リュウにもスカッたときに大ダメージを負う恐れがあるので、めったには出してこないだろう。

竜巻旋風脚の場合は大抵小で出してきて、着地でガードされるように狙ってくる。基本的に、この攻撃に対して返し技は存在しなく、アドンとしてはきつい連係を受けることになる。着地でガードしたときは、波動拳ガード後と同じように読み合いになり、ほぼ五分の状態だ。闘いの流れから考えると、とりあえず手を出さずに様子を見て、スキを見つけて反撃するのが良い。

着地で竜巻旋風脚をガードしなかったときは、アドンの大チャンスとなる。着地にしゃがみ小パンチを重ね、目押しで中パンチにつなげるのだ。ダメージ的には大したことないが、ペースをつかむいいきっかけになる。



竜巻がスカったら着地にしゃがみ小パンチを重ねて、目押しで中パンチ。２ヒットだぞ。コツコツやれば勝てるのさ！

状況によっては着地に直接しゃがみ中パンチを重ね、キャンセルジャガーバリードアサルトが入る場合もあるので覚えておくといいだろう。割と難しいが、決まるとかなり展開が楽になるぞ。

どうでしたか?今回はページの都合により距離別でリュウ戦を説明してきましたが、基本的にアドンの闘い方は、飛び道具を持っている相手と持っていない相手の大きく分けて2通りの闘い方しかない。対リュウでは、飛び道具を撃ったらジャガーキックでダメージを与えて近付き、中間よりも少し近めの間合いを保ち、プレッシャーを与えるのだ。で、その距離でリュウが跳んできた場合はジャッティングキックで撃墜が可能。もし、空中竜巻を出されても食らうことはないので、かなり重要な間合いになるのだ。

結論としては、リュウは守りに入り、アドンの攻撃に完全対応する形になる。だが、諦めるなー

私が弱い？ふふ… You're big fool.

元 対戦攻略

流派を巧みに使い分けると見えてくる元の神髄!!

担当：借金

流派の使い分け

元をメインに使ってプレイしている人ならもう判っていると思うが、喪流はジャンプの軌道がふわっとした緩やかなものであるため割と簡単に迎撃されてしまう。逆に忌流のジャンプは速く、移動距離も喪流より長いため落とされづらい。跳び込みは忌流をおすすめする。

地上戦は両方の流派を駆使して闘う。対空は主に忌流のしゃがみ大K。逆瀧も全然使えないわけではないぞ。喪流の時は、中Kとしゃがみ大Pを使い、相手の技の隙にはリーチの長さを生かしてしゃがみ大Kを決めよう。忌流の時はしゃがみ中Kがおすすめ。キャラの大きさがかなり小さくなるので相手の技をすかしつつ攻撃することもできる。



キャラが下にすごく小さくなる忌流のしゃがみ中K。

流派チェンジを使った連携

技を出している間ならどこでも流派を切り替えることができるのを利用して攻めのバリエーションを増やしていこう。

まずは喪流から忌流へのコンビネーション。

相手に小P→中K→しゃがみ大Pなどのゼロコンボを決めた後に流派チェンジをしておいて、相手が跳んできたら対空しゃがみ大K、当たらない技を出したり動かなければ小蛇穿（手の部分だけが当たる）を決めるといった使い方ができるぞ。小P→百連勾の後も同様の使い方が可能だ。



ここで流派チェンジ。…



距離は離れるけど同様のことが可能。

逆瀧がヒットした後も流派チェンジで熱い攻めができる。逆瀧ヒット後、忌流に変えておいて着地。相手がダウンしたらめくり中Kからのねちっこい忌流元ラッシュで攻め立てる。相手がダウン回避を行ったらしゃがみ小K↓蛇咬叭で大ダメージを奪え。惜しくもゲージが溜まっていないなら、逆瀧後は喪流のまま闘ったほうがいい。



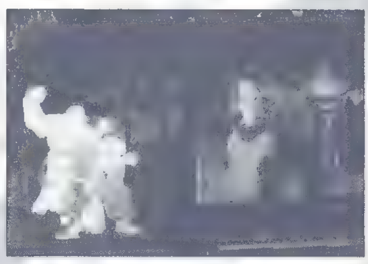
ダウン回避さえしてくれれば…、



うはうはです。

続いて忌流から喪流へのコンビネーション。

まずはさっきの続き的な連携。喪流でゼロコンボを決めた後忌流に変え、蛇穿をガードされたときに喪流に戻し、相手が地上で動いたらLv2 or 3惨影を叩き込むというもの。ゲージを一気に使うのも元にしてみれば定石。もったいぶってはだめだ。



おっ動いたね。ガードしてももう間に合わない。

少しバクチ的な使い方も紹介しておこう。

忌流の中Pを決めた後の相手の心理を利用した連携。中Pを当てるまでのプロセスは各自に任せるとしてまずは中

元・豆知識 本当に知識編

逆瀧

元の技の中ではダメージがあまりなく対空性能も低い、オリコン時のみ活躍する技という認識の強い逆瀧。確かにダメージは期待できないがまた違ったメリットがこの技にはあるぞ。

まずは目押し。逆瀧ヒット時は連打せずに目押しで数を増やす。ちゃんとやれば小で6、中で7、大で8ヒットする。

最後まで決めればこの技、ピヨリ値が高いのだ。ちゃんとやってる？



ピヨリ値も12～16と小でも文句ない数字だ。

えっマジ？徨牙投げ

画面端にいる相手に逆対角線からレバー入れで飛距離をのばしてヒットさせると、なんとその浮いている相手に蛇咬叭を決めることができるぞ。といってもこれだけ離れた距離からくる徨牙はなかなか当たってくれない。決めるとすごく気持ちいいんだけどね。

タイミングだけ練習しておいてチャンスを待て。



この位置で当たればもう、



蛇咬叭が火を吹くぜっ。徨牙の後は投げ判定があったのだね。

Pを決める。中Pは反撃可能な技だから相手は当然手を出してくるだろう。ここで流派チェンジ。硬直中に返し技をくらった場合はしょうがないが、そうでなければ死点穴を使ってみよう。返し技をミスったり手を出していたならヒ


流派チェンジをしておいて、相手がミスったら…、


死ねやこらーっ。

ットするぞ。ゲージがないときなら逆瀧が代用できる。

流派チェンジは元を勝利に導く第一歩であるということを理解してもらえたと思う。次は確定時に決めた連続技を流派ごとに紹介しよう。

使っていくべき連続技

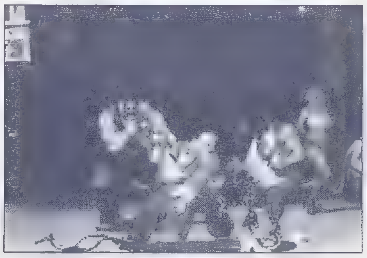
要所要所を押さえて完璧に闘っていてもキャラ性能の違いで負けてしまうことは少なくない。でも「キャラ負けだよ」とかいう前に自分の行動をもう一度チェックしてみよう。

ゲージがあったのにぬるい連続技を入れていたりチャンスを逃していたりしてないかな?ここでは実用性の高い決めるべき（ものにするべき）連続技を紹介するぞ。一撃必殺こそ元の持ち味だ。


こういうとこちゃんと返してる?

喪流
・しゃがみ小P→Lv1
惨影

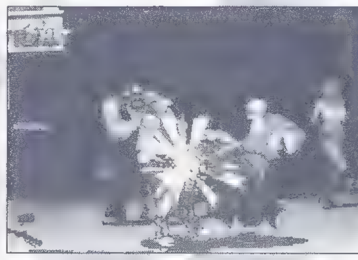
跳び蹴りから連続ヒットするのも強み。小P→大Pのつなぎ中に惨影のコマンドを半

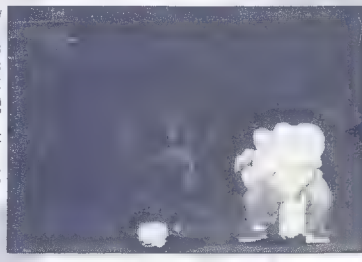

惨影を半分入力して大Pだ。

分入力しておく癖さえつければものにできるはずだ。

・しゃがみ小P→しゃがみ中P→中K→Lv2惨影

今回紹介している元の連続技の中で一番ものにしてほしい連続技だ。Lv2惨影は、中K（しゃがみ中K）さえヒットすれば必ず入る。ダメージ


どんなに離れていても中Kさえ届けば…。


Lv2惨影は必ず決まる。

も申し分ないのでゲージは惜しまず使え。

・小P→逆瀧

逆瀧後に忌流でたたみかけるための布石となる技。逆瀧で与えるダメージこそ少ないものの決して侮れない。

忌流
・ジャンプ大P→小P→しゃがみ小K→Lv3蛇咬叭

小Pからしゃがみ小Kがつながるのを利用しない手はない。めくり中Kからなら小Pの数を増やし、画面端ならば


端ならばLv1でも入る。使い分けてね。

Lv1蛇咬叭も入るのでうまく使い分けて欲しい。

返し技は最強

リュウの鎖骨割りやアドンのジャガーキックなどは小Pくらい発生が速ければ反撃できる。そこで生きてくるのが元の連続技だ。喪流ならLv2惨影まで、忌流ならLv2蛇咬叭まで安定して決めることができるのだ。小Pを入れるタ


こっからでも大ダメージ。

イミングさえ覚えてしまえば返し技でさえ大ダメージを与えられるぞ。

ゲージの振り分け

連続技に組み込むのが理想だが、相手によってはどうしてもペースを握られてしまう。リュウ、チュンリー、ナッシュ、ベガ等に押さえ込まれそうな時は迷わずゼロカウンターで脱出しよう。脱出にはリーチもあり相手をダウンさせる忌流のKカウンターが最も使える。連続技は前述したようなものでいいだろう。オリコンはLv1から大ダメージを奪える喪流の逆瀧連打がいいだろう。ゲージが溜まっている時ははずすと終わりだが決まってしまえばそのラウンドはいただきだ。ペースをなかなか握らせてくれないキャラ相手だと、ゲージが溜まりづらいのでオリコンは危険かも。

元・豆知識 戦力UP200%編

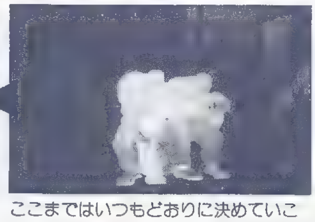
暗殺者の技

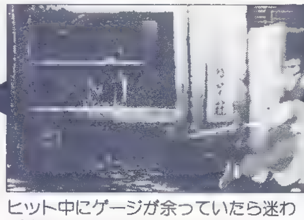
実戦でのチャンスも多く、ものにしてしまえば恐ろしい程の戦力UPにつながる暗殺者の連続技を紹介しよう。

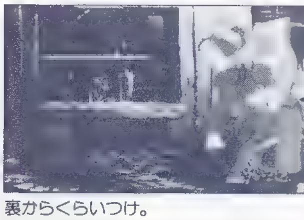
●ジャンプ中K→しゃがみ小P→しゃがみ中P→中K→Lv2惨影→蛇咬叭

要は画面端で惨影を決めれば蛇咬叭につながるというもの。惨影はLv1でもかまわない。

ポイントを説明しておこう。惨影までのつなぎは各自で練習、惨影ヒット中に流派チェンジ、惨影後硬直が解けたら裏から蛇咬叭。ぜひものにするべし。


ここまではいつもどおりに決めていこう。


ヒット中にゲージが余っていたら迷わず流派チェンジ。


裏からくらいつけ。

10ヒットボイスどうだった？

闘姫伝承
ANGEL EYES

今回はキリコ使いとレイカ使いの人にサービス！

攻められたときどうするか
ホーミングジャンプ対策
攻めたほうが有利だけど相手のリズムをくずすことも大切

担当：CAFE

闘姫伝承のシステムの目玉であるホーミングジャンプは、ほとんどのキャラの攻撃の主軸となっている。裏をかえせば相手のホーミングジャンプに何かしらの手を打たないと攻めきられてしまうことになる。

ホーミングジャンプされたらどう耐えるか、今回はそのあたりにスポットをあててみよう。

地上でガードするのは最悪

ホーミングジャンプからの攻撃はしゃがみガード不可だ。闘姫伝承では空中で技を出せる回数に制限がないため、しゃがみガード不可攻撃が何発くるか判断しにくい。着地後相手は立ちガード不可攻撃を出してくるだろうから、ガードをきり替えるのが難しい。地上のガードでしのごうとするのは甘いだろう。ただし強力なガードキャンセル技を持っているキャラならば、ガードキャンセルをかけるという手もある。



さわられたら負け、ぐらいに思っておいていいかも。

空中に逃げるのは悪くないが…

ホーミングジャンプからの攻撃は空中ガードしてしまえば、ガードを切り替える必要がなくなる。キャラにもよるが空中ガードキャンセルという選択肢もあるため、一見防御側が有利に見える。実際空中ガードは有効な防御手段なのだが、空中ガードしてれば何でもOKというわけではない。

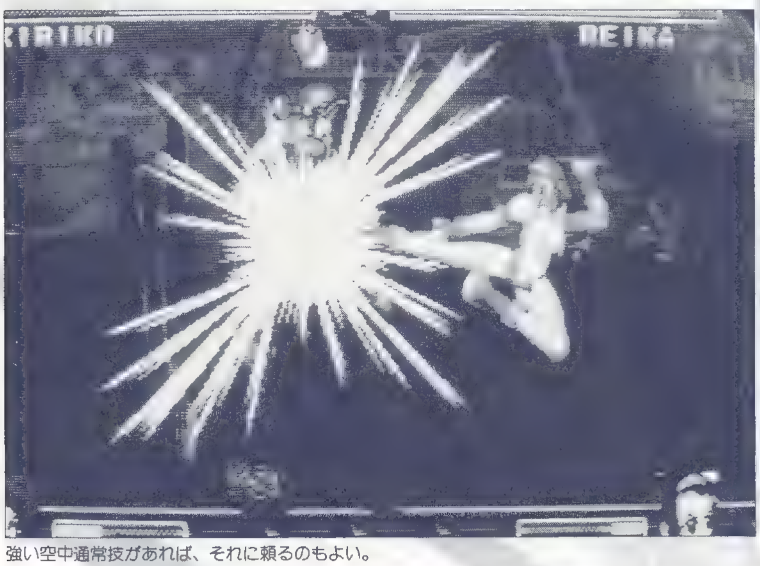
空中ガード狙いがバレてしまうと、ホーミングジャンプから直接空中投げを狙われるのだ。空中投げはダメージが小さいので食らってもいいや、という考え方もあるが、ダウンさせられるのはつらい。空中投げのうまい相手には空中ガードを多用するのは避けよう。

空中停止で逃げるのも空中ガードするのとあまり変わらない。結局空中投げされてしまうのだ。

空中に逃げるのなら判定が強く、攻撃判定の出ている時間の長い技を出して撃追するのがよいだろう。



空中ガードは悪手ではない。



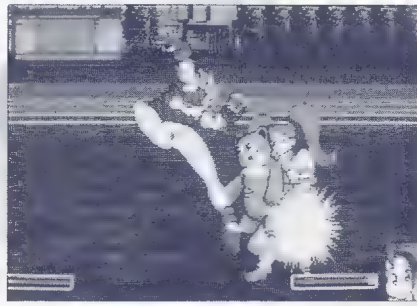
強い空中通常技があれば、それに頼るのもよい。

ホーミングジャンプは落とせ

相手がホーミングジャンプをしてきたら落とすというのが、原則として最善のようだ。ライヤの空中レバー下小キックのように、ほぼ無敵の跳び込みでなければ表にしておいた技でなんとか対処できるだろう。

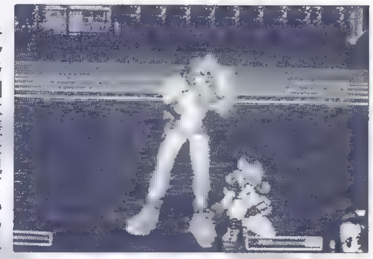
全体的に見るとしゃがみ小パンチがホーミングジャンプに有効である。

しゃがんでやられ判定を低くしつつ、連打のきくしゃがみ小パンチで撃追するという形だ。この方法は別のメリットもある。闘姫伝承の連続技は相手にしゃがまれているとつながらない（当たらない）



強力なホーミングジャンプ技の代表格、ライヤの空中レバー下小キック。

ものが多いのだ。相手が空振ればこちらが連続技を入れる番だし、しゃがみ用の連続技だと食らうダメージは減る。ライヤ、ちび子、マリーといったところは特にその恩恵を受けることになる。



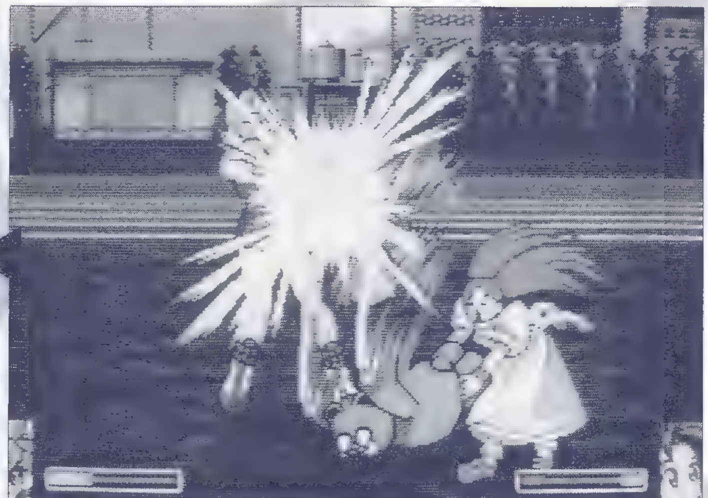
しゃがみくらいなら入らない連続技が多数存在する。

キャラ別は表を見てもらえば良いが特筆すべき部分もあるので少々触れておこう。

大攻撃は、タイミングをあわせて使おう。マリー&キングの遠立ち大パンチはライヤの空中レバー下小キックに対抗できる数少ない技だ。タイミングを覚えれば強力な武器になるぞ。しゃがみ小パンチ系ではレイカのものが最も強力なようだ。レイカのしゃがみ小パンチ連打はよっぽど下方向に強い技でないとつぶすことができない。とはいってもライヤの空中レバー下小キックにかかってはひとたまりもないのだが。



レイカのバリアはなかなかやぶれないぞ。



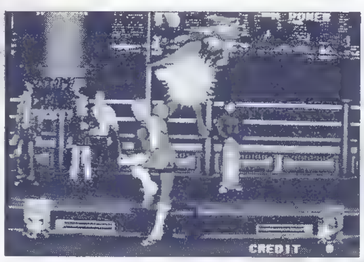
マリー&キングの遠立ち大パンチは非常に強力。

対ホーミングジャンプ地上通常技表

M.パワー	遠立ち小パンチ
キリコ	遠立ち小パンチ、しゃがみ大パンチ
ちび子	しゃがみ小パンチ、しゃがみ大パンチ、遠立ち大キック
ライヤ	しゃがみ小パンチ
マリー&キング	遠立ち小パンチ、しゃがみ小パンチ、遠立ち大パンチ
H.スター	しゃがみ小パンチ、しゃがみ大パンチ、遠立ち小キック
レイカ	しゃがみ小パンチ
リナ	しゃがみ小パンチ

無敵技があれば

マイキャラに強力な無敵系対空技があればそれを出すとよい。ハイウェイスターのスピニングギアやライヤの雷神・登龍寧怒など無敵対空技なら、ホーミングジャンプからの攻撃に打ち勝つことができる。ホーミングジャンプ中は原則として空中ガードできないので、ホーミングジャンプをみたら反応して出せば良い。ホーミングジャンプで攻める側の対抗策としては、相手が反応できないようなタイミングで出すか、わざと反応させて無敵系の対空技を出させ、自分は急降下で着地し相手の技の隙を狙うかだ。



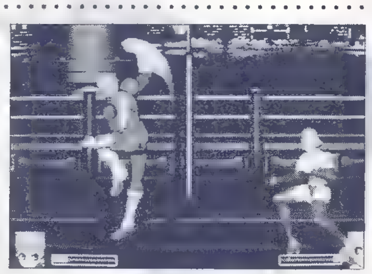
最強クラスの無敵対空技スピニングギア。



ホーミングジャンプ中は空中ガードできない（詳しくは前号参照）。

闘姫伝承はホーミングジャンプの存在により攻めたほうが圧倒的に有利なゲームである。相手の出方をうかがうぐらいなら自分からホーミングジャンプして先に攻めるべきだ。

しかし今回挙げた方法などで相手のホーミングジャンプを要所で落としておくことによって、相手のリズムをくずすことは可能だ。連係になっていないホーミングジャンプなら対処はわりと楽なはず。相手がホーミングジャンプする回数を減らせば、それはそれでしめたものだ。様子を見はじめた相手にラッシュをかけて攻め切ってしまおう。



急降下（レバー下2回）でスカすとカッコイイのだ。

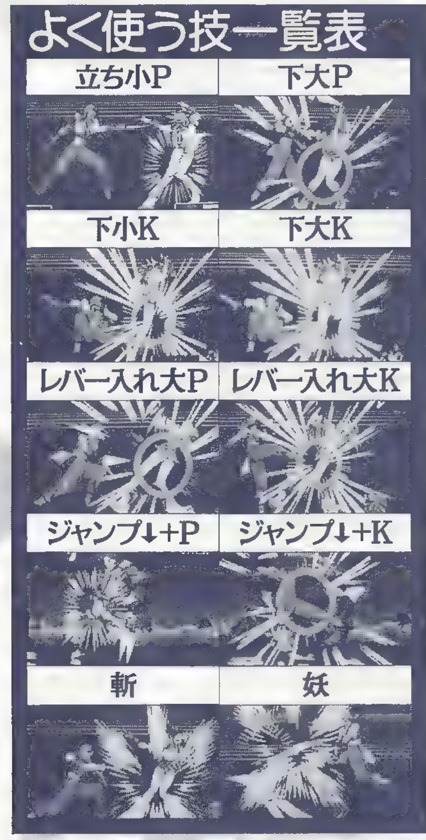
合言葉は「殺戮の嵐」
対戦 キリコ

忍者好きとして一言。「抜け忍のくせに"任務完了"って言うな」

担当：突然はまー

本題に入る前に、まずは使用頻度の高い技をまとめて紹介しておこう。闘姫伝承はシステム的に展開が早く複雑なので、特に最初のうちは自分がどんな技を出しているか分からないことも多いはず。とりあえず「あの技はこうやって出すんだ」程度のことは覚えておきたい。

よく使う技一覧表



ボタンは常に押してましょう

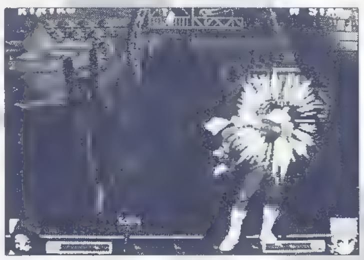
キリコは抜け忍、つまり元忍者（くの一）。でも、通常の左右移動やジャンプに関して言えば、ともにそれらしい切れ味はまったくない。ではどのへんが忍者なのかというと、

・ホーミングジャンプがムチャクチャ速い
・技の回転が速く連続技が強烈
・忍術を使ったトリッキーな攻撃

の3点。そう、キリコの武器はダッシュやジャンプではなく、「ホーミングジャンプ」なのである。知ってのとおり闘姫の世界ではホーミングジャンプ（以下HJ）は必須の基本動作。それが全キャラ中最も優れているというだけで、大きなアドバンテージがあることは容易に想像できるだろう。

　そしてもう一つの要となる連続技。これも文句なしに最強レベル。詳しいことは後述するが、地上の相手に「連続技を狙える状況をつくった」時点でほぼ勝ちは決定的と言えるほど、驚異的な爆発力を秘めている。

　最後の忍術、というか必殺技の「妖」は、前の2点ほどの直接的なインパクトはないが、飛び道具や安定した必殺技のないキリコにとって「きっかけ」をつくる大きな味方となってくれる。これも後で詳しく解説するぞ。

普通の飛び道具なら、見てからでも余裕で間に合う。

追い回して叩き落とせ！

闘姫伝承は、ラウンド開始直前にお互いがハイジャンプで接近した状態からスタートする。というわけで、まずは空中戦から解説していこう。

　キリコが空中戦で狙うのは、小P→小K→大P→大Kの4段。相手との距離次第で、レバー↓入れにしたり、途中をいくつか省いていく（どれを抜くかは適当でよい）。残念ながら、空中で出せる必殺技や特殊な性質を持つ通常技がないので、ごく普通にHJで追い回して通常技を出すだけだ。しかし前述のとおりキリコのHJは超高速なので、画面外の見えないところからでも一瞬にして攻撃できる。それに、まともに4段全部ヒットすれば、威力もハンパじゃない。



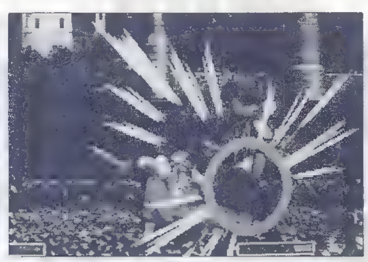
開幕直後でもう半分。

　ジャンプ中の動きは、基本的には「相手の上から攻撃する」ということを念頭に置いておこう。HJスピードの関係上こちらの技が先に当たることが多いが、もしこれをガードされると、相手は反動で自分より高い位置に移動する。そうなると上から押されてしまう危険があるので、多段ジャンプやHJをうまく使ってなんとか「上」をとっていきたいところだ。




HJで急上昇しつつ、すれ違いざまに1発。けっこういい感じで上に回れるぞ。

　ジャンプ中に使う技は、4段を狙う時以外ではレバー↓+大Pか↓+大Kがいい。↓+大Pは下方向に強く、↓+大Kは前方の比較的上下に広い範囲をカバーしてくれる。KのほうがHJからの操作が簡単だし、空中戦を展開しているぶんにはこれで十分だろう。また、レバーを入れて大攻撃で跳び回っていれば、たまに空中投げになってくれることもある（ただしスピードが速すぎて、狙って投げるのはかなり難しい）。キリコはダウンを奪うことが通常戦での一つの目的でもあるので、これは意外と大きいぞ。



投げ、下大K、追い打ちは確実にダウンを奪える。覚えとこう。

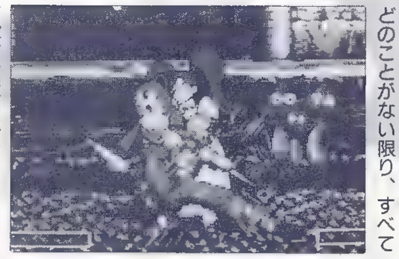
格闘ゲーム史上最強の連続技!?

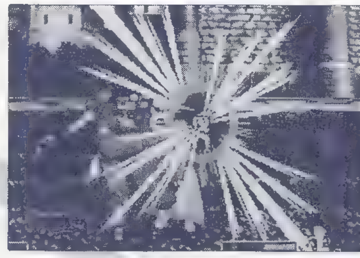
空を制し相手を地上に引きずり降ろしたら、いよいよキリコの本領発揮。まずは空中からのHJで、密着できるようにチャージをかける。この時は、なるべくなら背の低い相手にも当たる↓+大Pにしたい。これで先手をとったら、（下小K→レバー入れ大P or 大K）×1～4→下小K→下大K→大「斬」→追い打ちの連続技を狙っていく。これは密着から入れれば全キャラ昇

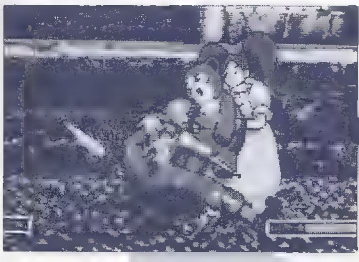


地上からダイレクトにHJしたときは、空中技を大P→大Kにして打点の高さをカバーする。

天してしまう、いわゆる即死連続技。しかも下小Kが立ちガード不可で、レバー入れ大攻撃が立ちガード不可。よほどのことがない限り、すべて


下段からコンボで、


中段がつながり、


また下段へ。理屈じゃガードできないワケではないが…。

をガードしきることはまずできない。さらに言えば、下小Kを目押しで連発すればこれも連続技になる。

これを「強力な連続技」ととるか「ハメ」ととるかは人それぞれだと思うが「特に闘姫の世界ではほかのキャラにもいろいろあるし」、もともとキリコの必殺技はどれもガードされると反撃確定なので、接近してのラッシュは「下Kとレバー入れ大攻撃の2択」しか残されていない。これを突きつめたのが先の連続技なのだから、これを封印してしまってはキリコ自身を使う価値が無きに等しいものとなってしまう。そのへんはお互いのプレーヤーが承知している必要があるだろう。

話がそれたが、とにかく地上戦に持ち込むことがキリコの必勝パターンであることは事実。そうなると唯一怖いのはガードキャンセルやリバーサルだが、そんな時は投げなんかも狙ってみよう。キリコは大P・大Kとも同じ投げで、相手を高く放り上げる。落ちてくるところに少し下がってしゃがみ大P（2ヒット）↓空中追い打ちを当てれば、それだけで体力ゲージの半分はイクぞ。

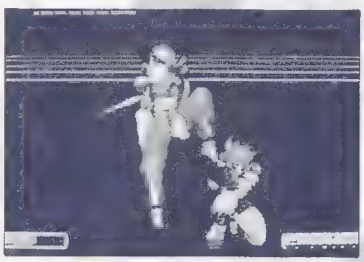

ちょっと下がらないと下大Pが当たりにくい。

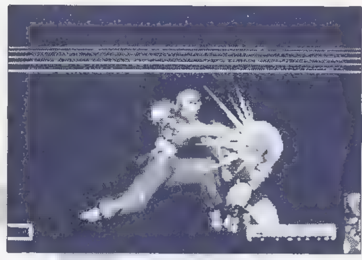
攻撃は大胆に防御は慎重に

攻めている時は非情な強さを見せるキリコだが、いざ守りに回るとなかなかつらい部分も多い。

出かかりに無敵時間のある「斬」は、ガードキャンセルやリバーサルの時に大活躍してくれる。が、小技で誘われたりしてひとたびガードでもされようものなら、密着した状態で隙だらけになってしまう。通常技コンボのある闘姫で、この状況は致命的。出す時には確信と覚悟が必要だ。

また、自分が上から攻めるぶんには強力だが、逆に相手


ピンチ、ガードキャンセルGO！


と思いきや…。相手キャラによっては死ねる。

に上からこられると意外と困ってしまう。そういう時は、空中ガードされてもいいから下大Pで押し返そう。ヒットした場合は反応がよければ追い打ちでダウンも狙える。斬や暁の出かかりは空中の相手にヒットしたところでダウンを奪えない（最悪反撃される）ので、あまりオススメできない。


ジャンプ攻撃に直接出すと、ヒットしても反撃されてしまう。

本当ならばこうなる前に押しきってしまうのがキリコの信条なのだが、もし攻め込まれそうな場合、気休め程度ではあるが立ち・しゃがみの小Pで牽制するといい。この技はリーチが長く、判定も強いので、相手のジャンプやHJを絡めたラッシュを事前に止めていける。隙も少なく、ヒットすれば通常技コンボで下大P→追い打ちも狙える。ガードされてもいいのでとりあえずこれで動きを止め、こちらも素早くジャンプするなどして体勢を立て直そう。

消えてこそ忍者

遠距離で飛び道具を連発された場合、突進がメインであるキリコはどうしても萎縮しがちになる。

だが、実はこれは大きなチャンス。相手が隙の大きい飛び道具を出したならば、大ジャンプからすぐにHJで突っ込めば余裕で反撃できる。

もしこの方法で反撃しづらい飛び道具（大玉あたっくや轟裂・閃光波など）を出してくると読んだら、早めに「妖」を出してワープしてしまおう。


これではちょっと遅い。

この技は出かかりに結構大きめの隙があるのだが、出てしまえばいきなり上から襲うことができるので非常に強い。特に地上の相手に対してはそこから連続技に持ち込めるので、一気に勝負を決することも可能だ。

出現位置はボタンによって変化するが、実際に使うのは

大P———正面上
小K———裏（めくり）上

の2つで十分だろう。出た瞬間にダッシュなどをされるとスカってしまうが、不利になるというわけでもない。近距離でもつれた時に出そうなどと考えなければ、単調になりがちな攻めを十分フォローしてくれるはず。

単発ヒットでもボイスが聞けるぞ

最後に、感情超必殺技である暁について解説しよう。これは斬の強力版で、出かかりに無敵が同じく存在し、地上でまともに入れば8ヒットで大ダメージという優れた技だ。使いどころも斬と同じで、特に地上戦でのガードキャンセルは効果大。もちろん連続技にも使える。この時はレバー入れ大Kにキャンセルをかけるといいだろう。ただしガードされると投げやガードキャンセルをくらうので、多用はできない。

技自体の性能もさることながら、実はまだ先がある。きちんと地上の相手にヒットした場合、最後の1発が当たると相手はふっ飛ぶが、ここに「斬」→追い打ちなどの連続技が入ってしまうのだ。これだけでゲージ7～8割は持っていくぞ。


8ヒット後に、


「斬」！これがまた減るんだな。

一度近付いたら離さない!!

レイカ

華麗なる2択コンボ

担当：借金

ラウンド開始時

連続技を1セット決めるだけで相手を瀕死に追いやってしまい、2セット決めればラウンドをとれる（1発死にもあるわけだし）闘姫伝承。できるだけ効率のいい闘い方をやはり求めていきたい。

ラウンド開始時の読みも非常に重要。ライヤ相手にヘタなことをすると空中コンボからトルネードの1セットをくらって開幕3秒で体力が半分以上なくなっていることもある。手堅くいくならガードもしくはガードキャンセルねらい、攻めるなら空中コンボからのブレイジングポットがいいだろう。途中からめくりガードになるのでヒットしやすいぞ。まあ相手が倒れるわけではないので無理して使わなくてもOKだ。



この位置はめくりガード。

キャラ性質

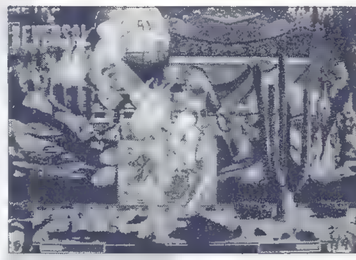
自分の使っているキャラの性質くらいは知っておいたほうがいいだろう。

レイカのコマンド技の中に無敵時間のあるものがないため、起き上がり時とガードキャンセルには少し神経を費やすことになる。このゲームの起き攻めは、与えるダメージが多い分、厳しいものがあるぞ。

レイカのくらいモーションにのけぞりというものがある。くらってる最中に後ろにのけぞるため相手の技がつながりづらい。レイカは連続技が入りづらいとか言われているのはこののけぞりがあるからなのだ。技をくらいにくいというのはもう武器の1つであるといえよう。

それでは起き上がりの攻防を説明していこう。

普通のジャンプ攻撃やホーミングジャンプ攻撃を重ねてくる相手にはダブルバーストを使っていく。めくりにきていてもセルフで相手方向にでてくれるので問題ない。ただし起き上がりにだした技をガードされたら以上。覚悟は必要だ。地上で技を重ねてくる相手にはダブルバーストのほかにフレイムスラッシュが使える。ガードキャンセルでだした技と無敵技がかちあった場合、一方的に負けてしまうが、ガードキャンセルをかけずに強力な地上技をガードしているよりはよっぽどいい。



セルフででてくれるので、出すときは思いきりよく。

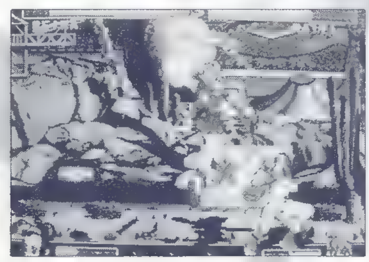
表から跳び込んでいるのにめくりガードになる技（ちび子のホーミングなど）は、ガードするよりも小Pで落としていったほうがいいだろう。ヘタにガードしようとするとハマる。

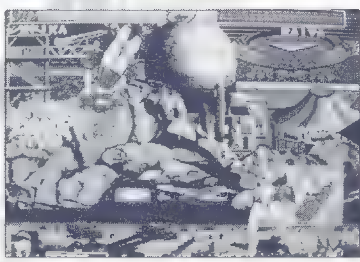


この手の技には小Ⓟだ。

続いて起き攻めをするときの攻略だ。

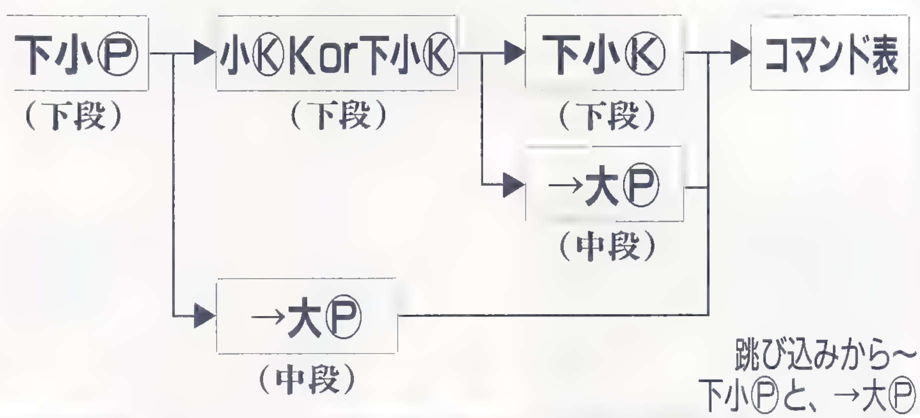
まずは跳び込んでいく場合。相手が起き上がりに技を出すかどうかの勝負だ。こちらのとる選択肢も技を出すか出さないかの2通り。相手が技を出してきた時に、何も出さずにガードすれば連続技のチャンス。この時に決めたい連続技は密着からできるだけ通常技を絡めたコンボが理想。小P→下小P→下小K→大P→下大K→大フレイムスラッシュのような通常技の多いコンボを決めよう。



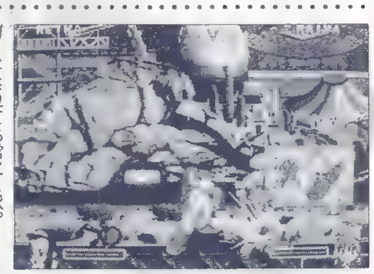


相手の起き上がりに読み勝てば、一気にここまでダメージを奪える。

中心となる地上コンボ



相手が跳び込みをガードしたときは、地上の技を少し厳しい2択にしよう。下段判定の下小Pや下小Kと中段判定の→大Pをうまく使い分けて攻撃していく。ヒットしたら当然コマンド技につなげよう。ガード方向を見てから決めるのは極めて困難なので、非常に使い勝手はいい。と同時に相手にとってはすごく具合の悪いものなので、前の段階でリバーサルをひねってくる率もあがってくる。後は君の読

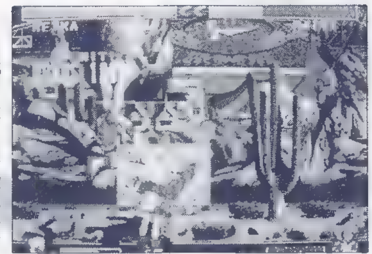


ガードされても常に2択。

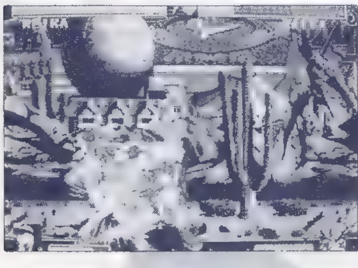
み次第だ。

トリックジャンプ

次はホーミングジャンプを使ってもっと相手を惑わしていこう。
ホーミングジャンプの特徴である、相手にむかって高速移動をすることを使った跳び込み。図を見てもらえば分かると思うが、まずは相手の中心にジャンプする。後はタイミングよく相手の手前か後ろでホーミングしよう。すると高速で相手の前か後ろに着地するので下小Pあたりから攻めてみよう。この表か裏の2択も見きるのは厳しい。ただしリバーサルには負けてしまうので、読みも当然必要だ。もし相手がガードしたらさらに下小Kと→大Pの2択をかけていこう。ガードキャンセルを無視していい程の強力なコンビネーションだぞ。
この連携のいいところはまず、トリックジャンプ後に相手が技を出すかどうかの読みに勝てば大ダメージを与えることができる点が挙げられる。相手が出した技をガードすれば確定ダメージが、相手がガードしようとしたときには表か裏の2択から始まり、立ちかしゃがみの2択が何回も待っているのにもかかわらずヒット後は連続技であるといういいことずくめの技だ。ただしレイカだけが使える戦法ではないので、逆にくらう可能性もあるぞ。
対空性能も普通だし、離れて闘えば強いというわけでもないので、一度近づいたらこれらの攻めを使ってなるべくなら一気にとどめをさしたい。このゲームの連続技は冒頭にも述べたが、ダメージ量が半端じゃないので主導権を握ったときの攻めのうまさで試合が決まってしまうことが多い。半端な攻めでは闘姫伝承のフィールドには残れないぞ。
連続技に関してはこれくらいにしておこう。次はどのようにして相手に近づくかだ。



めくり蹴りに行くと見せかけて、

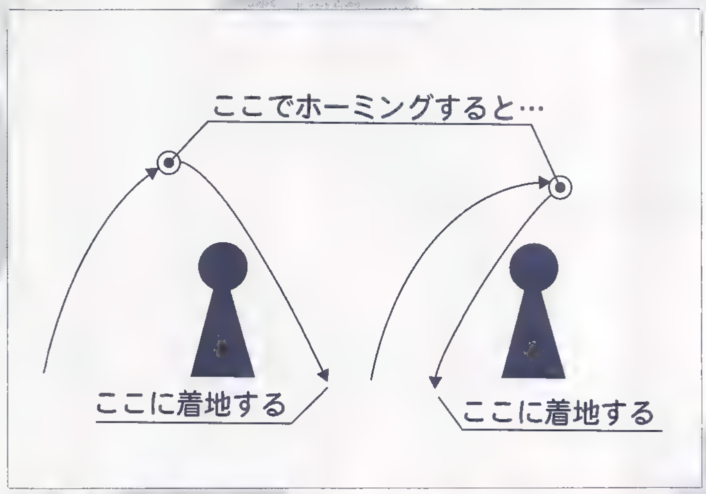


こんなの見きれねーって。



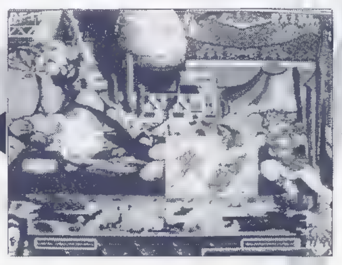
逆に自分がこんな目に、自分がイヤな攻撃は相手もイヤなのだ。

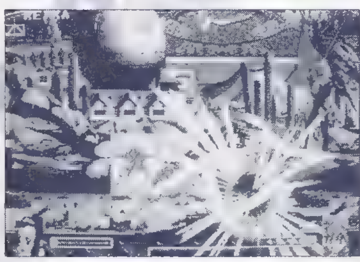
■ホーミングジャンプを使った揺さぶり



接近戦に持ち込め

ただやみくもにホーミングジャンプを使ってよっていくだけでは余りにも芸が無い。相手も同じようなら問題ないが、普通は対応されて終わってしまう。ではどう攻めていくか、確かに攻めの主軸はホーミングジャンプであるため使っていく。相手が飛び道具性能のよいライヤやちび子なら普通のジャンプで飛び道具をよけてからホーミングしたり、ちび子のように飛び道具に隙が無いなら相手の出方に対応していく必要がある。ジャンプしたレイカに空中投げを決めにくるような技をおいておくし様子を見ているなら無理やりよっていく手もある。
逆に相手が突っ込んできたときにはどうするべきなのか、攻撃判定が強いライヤやマリーのホーミングには間に合うならダブルバーストが理想。近距離からのホーミングや反応が遅れたときにはガードしたほうがいいだろう。そのほかのキャラにはめくり狙いや判定の弱い技を読んで小Pなどで落としていこう。





こうなればもういうことないんだけどね…。



表か裏か非常に見切りづらいちび子のホーミングも、



立ちⓅで落としてしまえば問題ない。

おまけ

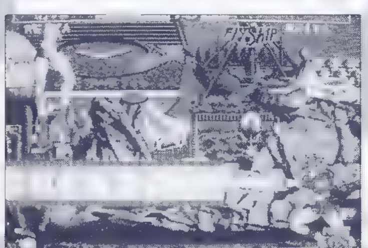
対戦において勝ち負けを左右してしまうほどの違いのあるキャラ性能についてここで触れさせてもらおう。

・2Pレイカ絶体絶命
少し大げさだがつまりは1Pならば決まる連続技が2Pキャラだと入らないという不利な面を持っているということだ。

・かわせないよー
ほかのキャラならしゃがんでかわすことのできるライヤの感情超必殺技もなぜかレイカはしゃがんでかわすことができない。



1Pならば余裕の確定連続技も2Pだと途中でスカる。



よけるためにはハイジャンプしかない。

連射しても大丈夫!?

BATTLE GAREGGA バトルガレッガ

ランクについて正しいことがわかったので、今回はそれについて紹介しよう。もちろん稼ぎのほうもちゃんとやるぞ!

担当：KMT

今回は稼ぎの攻略の前に、隠しフォーメーションやランクなどに関する情報を紹介しておこう。

隠しフォーメーションの優先順位について

同時に2種類以上の条件を満たしてオプションアイテムを取ると、

①サーチ
②シャドー
③ホーミング
④ワイド

の順に条件をチェックする。たまに自分の狙ったとおりのフォーメーションにならないのは、そのフォーメーションより優先順位が上のフォーメーションの条件を、無意識のうちに満たしているからだ。

また、2種類以上の条件を満たして隠しフォーメーションにしたあと、すぐにもう1つオプションアイテムを取ると、優先されなかったフォーメーションが発動する。これは、隠しフォーメーションにしたあとも、もう1つの条件がちゃんとチェックされているためである。

アイテムの順番について

空中ザコ5機及び地上ザコを壊すと、ショット、ボーナス、オプション、マックスショットのいずれかが出るわけだが、その順番は表1のようになっている。

この順番さえちゃんと覚えていれば、ボーナスアイテムを逃すことも少なくなるだろう。

それから、最初に出るアイテムの順番は前のプレイを引き継いでいる。毎回違ったアイテムが出るのはこのためだ。

アイテムの順番　表1

（(S→B→S→B→O)×4
→S→B→S→B→M·S）

S	：ショット
B	：ボーナス
O	：オプション
M·S	：マックスショット

ムダ弾は撃つな!

今までランクは、連射、パワーアップ、オプション、残機などで上がるといってきたわけだが、実際にはちょっと違うことがわかった。

このゲームのランクの上がる要素は、

○隠しフォーメーション（ワイド以外）及びショット・スペシャル・パワーアップを取る
○ショットを撃った数
○プレイ時間

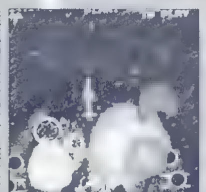
となっている。

パワーアップや、連射及びオプションでランクが上がったように思えたのは、ショットを撃った数のせいだったのだ。パワーアップして同時発射数が増えれば、当然ランクは上がりやすくなるし、オプションもつければつけるほどショットの数が増えてしまう。連射はいうまでもないだろう。

このため、ショットを最強にし、連射を最高速まで上げ、オプションを4個つけたとしても、弾さえ撃たなければ狂ったようにランクが上がることはない。

いろいろと気になるショットだが、メイン・ノーマルショットとオプション・ノーマルショットのランクの上がり方に差はないようだ。ショットのランクの上がり方に不明点が多かったが、これが結論。

ランクをおさえるためにも、敵のいないところでショットを撃つのはやめたほうがいいだろう。



無駄弾はなるべく撃たないように心がけよう。

上がってしまったランクを効率よく下げるには、残機が少ないときに死ぬのが一番いい。こうすれば大幅にランクを下げることができる。

残機の数が多いと、死んでもあまりランクは下がらないので、ランクは上昇する一方になってしまう。残機の数が多いとランクが上がっているように見えたのは、実はただ単にランクが上がりっぱなしになってしまうためだったのだ。

楽にクリアするためには?

理想としては、常に残機のストックを0にして進むのがいい（ただし6面以降は危険なのでやめたほうがいい）。ただ、死なないとランクは下がらないため、稼げるだけ稼いで自機を増やし、増えたら自機をつぶしていく。そのためにも、ボーナスを落とさずに進み、ウェポンで破壊するとボーナスが出るところは、どんどん破壊して稼ぎまくろう。

また、ボスはプレイ時間を長くしないためにも、速攻で倒すといいだろう。ボスを倒したあとや面の初めなどは、無駄弾を撃たないように心がけよう。

このように、うまくランクを調整していけば、非常に楽にクリアすることができるぞ。

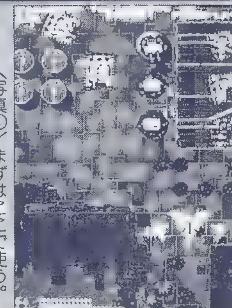


楽にクリアするためにも稼ぎが重要だ。

稼ぎパターン 4面

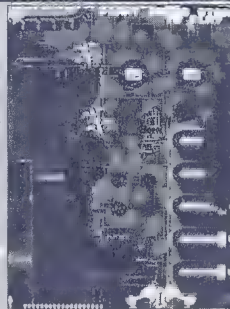
4面の稼ぎで重要なのは、ウエポンを使いまくることだ。ボーナスが隠されているところは、どんどん破壊していこう。

まず最初にウエポンを使うところは、地面の下を戦車が走っている場所だ（写真①）。このときに、左上のほうにある小さいタンクのようなものも一緒にウエポンで破壊しよう。普通に破壊するより点数が高いぞ。ここでは、できる


〈写真①〉まずはここで使う。

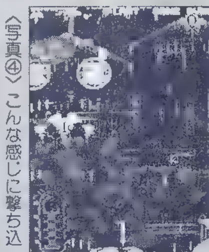
だけ戦車を破壊して稼ぎつつ、ウエポンを回収しておこう。

次は、この直後の右側にパイプが並んでいるところ（写真②）で使う。ここでウエポンを使うときは、ある程度引きつけてから使うことにより、このあと出てくる戦車のハッチも壊すことができる（写真③）。このとき、右のほうにもパイプ（ボーナスは出ない）があるので、これもちゃんと破壊しておこう。


〈写真②〉このぐらい引きつけて使えば、


〈写真③〉そのあとのハッチも壊すことができる。

ちょっと進むと、ハッチが計5個出てくる場所がある。ここはウエポンを2発使ってすべて破壊し、ボーナスを回収しておこう。

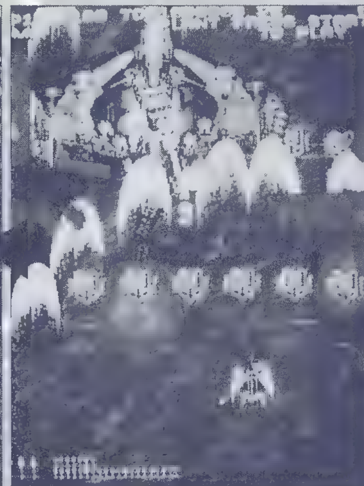

〈写真④〉こんな感じに撃ち込めば、ある程度壊せる。

このあと出てくる中型機は、白い弾を撃ってくるハッチ砲が5000点入るので、意識してつぶてを当てるようにして（写真④）、できるだけ破壊しよう。

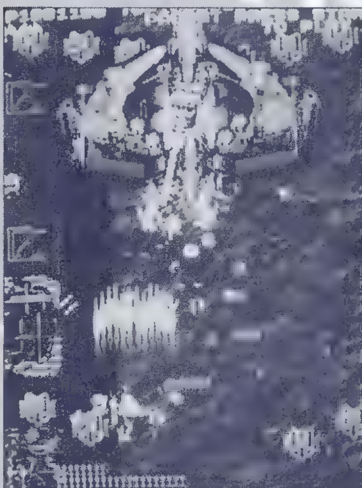
あとは中型戦車でウエポン大をしっかりと稼いでおこう。

○4ボス

このボスのところにある鉄骨は、ウエポンで破壊するとボーナスが出る。しかし、うまくやらないとボーナスを落としてしまう。そうならないためにも写真⑤～⑧のようにやろう。


〈写真⑤〉1回目はここで使う。鉄骨のボーナスを回収したあと、ハッチのボーナスを回収しよう。


〈写真⑥〉2回目はここ。4個目の鉄骨が画面に現れる前に使う。


〈写真⑦〉そうすると時間差で鉄骨が崩れ、回収しやすくなる。

鉄骨の崩れ方については、

①左→右（確率1／4）
②右→左（確率1／4）
③中央→右、左（確率1／2）

の3通りある。①と②がくればミヤモトならほとんど回収できる。しかし、どれがくるかはランダムなので、①か②のパターンがくることを祈るしかない。

ボスは、合体前は特にやることはない。撃ち込んでさっさと合体させてしまおう。

合体後は、とにかく速攻で弱点の左右にある中型砲台を壊す。すると、赤い弾を撃ってくる砲台が出現する（写真⑨）。この砲台もできるだけ早く壊してしまおう。そうする

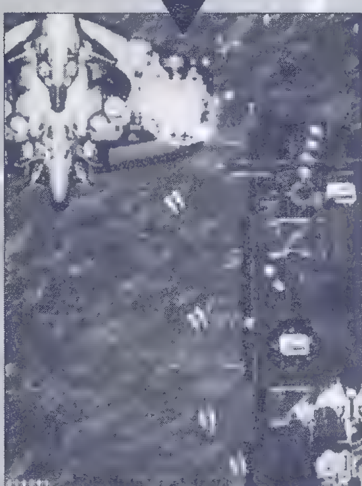
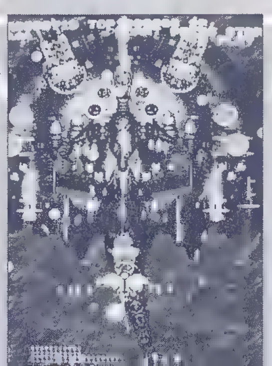

〈写真⑧〉最後に鉄骨のボーナスが消えてから、ハッチのボーナスを回収すればOK！

表2

4面ボス（合体前）	ショット	ウエポン	貫通弾	基本耐久力（弾）
本体	0	0	0	50
尻尾1個	100	100	100	20
小砲台	100	100	100	20

4面ボス（合体後）	ショット	ウエポン	貫通弾	基本耐久力（弾）
本体	100,000	100,000	100,000	90
尻尾A	5,000	5,000	5,000	16
尻尾B	5,000	5,000	5,000	14
尻尾C	5,000	5,000	5,000	12
尻尾D	5,000	5,000	5,000	10
小砲台	1,000	1,000	1,000	15
中央部中型砲台	2,000	2,000	2,000	20
両側中型砲台	1,000	1,000	1,000	20
大型砲台A	20,000	2,000	2,000	100
大型砲台B	10,000	1,000	1,000	30
大型砲台C	10,000	1,000	1,000	20
中央ハッチ砲	30,000	30,000	30,000	30
生物弾	5,000	5,000	5,000	3


〈写真⑨〉この砲台を両方とも破壊すれば、


〈写真⑩〉メインディッシュである生物弾を撃ってくる。

と今度は、生物弾を撃ってくる(写真⑩)。この生物弾というのが非常においしく、1匹?につき5000点も入る。ボスが逃げる直前までこいつらを利用して稼いでおこう。もちろん周りの砲台も忘れずに破壊しよう。

4面終了で、530万以上あれば十分だろう。

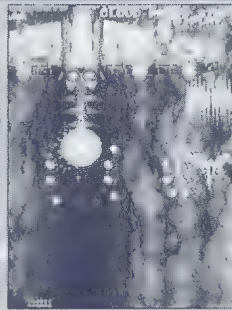
稼ぎパターン 5面

5面の道中は、中型空母さえちゃんと破壊していればいい。問題なのは中ボスラッシュ以降なので、そこらへんを中心に説明していこう。

○中ボスその1

こいつと戦う前にオプションを3つにしておこう。

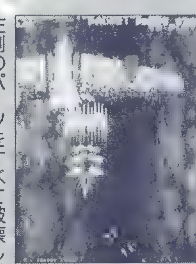
この中ボスが登場したら、1面と同様に尾部カバーを壊し、尾部砲台を破壊する（写真⑪）。そうしたら、右側の翼



〈写真⑪〉ある程度このように撃ったら、あとは正面で撃つ。

砲台を破壊し、そのままプロペラに撃ち込む。このとき、フォーメーションをワイドにして、翼のつけねの装甲もはがすようにしよう。プロペラを破壊したら、今度は翼のつけねを集中して撃ち込む（写真⑫）。これはボス本体にダメージを与えるのが目的だ。

大型砲台が出てきそうになったら、左側の回転砲台及び小砲台を破壊しよう。あとは



〈写真⑫〉ここでダメージを与えておかないと、悲惨な目に…。

左側のパーツをすべて破壊し、本体に撃ち込む。最後に自爆して、パワーアップとオプション2つを回収しておこう。

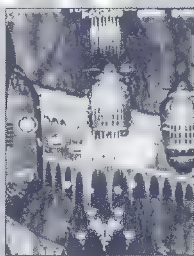
ちなみに、点数に関しては1ボスとほぼ一緒で、各種プロペラをウエポン及び貫通弾で破壊したときの点数が違うだけだ（1万点入る）。

○中ボスその2

ウエポンを無駄にしないためにも、最初にウエポンを使う。そのあとに自爆して、もう一度ウエポンを使う。基本的にやることは2ボスのときと一緒だ（ウエポンを使うタイミングなど）。点数も一緒だぞ。

○中ボスその3

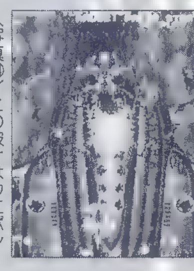
まず重要なのは、この中ボスの右側にいったときに2連ハッチ砲（写真⑬）をちゃんと破壊することだ。ここで破壊しておかないと、もう2度と破壊できない。また、右側



〈写真⑬〉効率よくつぶてを当てよう。

から中央に戻るときに、ウエポンを使いエンジンなどを破壊する。

あとは壊せるところをすべて破壊し、本体を壊しにかかる。中ボス本体の弾は、大きく外側をよけるようにすると安全だ。本体を破壊するときは、なるべく画面中央で破壊しよう。そうしないと、ボスを倒したときに出る破片を損するはめになるぞ。この破片は、ウエポンで破壊すると1万点も入る。ちゃんとウエポンを使って破壊しよう（写真⑭）。

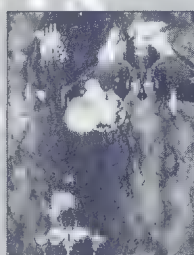


〈写真⑭〉この破片はウエポンで破壊しよう。

ボス前の中型機は安全にいくなら破壊せず逃したほうがいい。ただ、中ボスその1の前で最後に出たアイテムから考えて、ここでボーナスが出ないようなときは破壊してもいいだろう。

○5ボス

こいつらは第1段階でできるだけ粘り、ホーミング弾で稼ぐ(写真⑮)。ホーミング弾がこなかったときはとりあえず翼に撃ち込んでおこう。



〈写真⑮〉この攻撃がくることを祈ろう。

第2段階と第3段階は特にやることはない。翼の装甲をすべてはがしたら、倒してしまえばいいだろう。

5面が終わったところで800万を超えていれば、オールクリアで1000万は超えるだろう。

それから、攻略の中であえて死に場所について触れなかったが、ランクを抑えるためにも残機が少ないときに、適当なところで死んでおこう。もちろん理想は常に残0の状態がいいのだが、500万点以降はそれをやると残機がたらなくなる（5面で2機つぶすため）ので注意しよう。

表3

5面　中型空母

	ショット	ウエポン	貫通弾	基本耐久力(弾)
本体	20,000	10,000	10,000	14
本体カバー	10,000	5,000	5,000	6
砲台	100	100	100	5
ザコ(乗っているものに関して)	100	100	100	3
エンジン	破壊不能	5,000	破壊不能	3
プロペラ	破壊不能	5,000	破壊不能	3

表4

5面　中ボス　重爆撃機

	ショット	ウエポン	貫通弾	基本耐久力(弾)
本体	100,000	100,000	100,000	80
プロペラ	破壊不能	5,000×6	破壊不能	3
小砲台	100	100	100	7
中砲台	100	100	100	10
回転砲台	10,000	10,000	10,000	20
ハッチ砲台	100	100	100	5
4連ハッチ砲台	30,000	30,000	30,000	20
2連ハッチ砲台	30,000	30,000	30,000	10
ハッチ砲台砲身	1,000	1,000	1,000	5
エンジン	破壊不能	5,000×6	破壊不能	3
その他ウエポンでの破壊部分		5,000×16		3
本体破壊時の破片	1,000	10,000	1,000	3

表5

5面　ボス

	ショット	ウエポン	貫通弾	基本耐久力(弾)
本体	100,000	100,000	100,000	200
翼A	1,000×8	1,000×8	1,000×8	24
翼B	1,000×8	1,000×8	1,000×8	28
翼C	1,000×8	1,000×8	1,000×8	32
ホーミング弾	1,000	1,000	1,000	1

※はみ出し情報…何枚もハガキを送ろうと思ったら、まとめて一つの封筒に入れると切手代が安くすむよ。ただし25グラムを超えると料金が変わる（定形の場合）ので、注意してね。それから自分の名前や住所（県名から）は、しっかり記入しておくこと！

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社 新声社
ゲーメストワールド編集部
ヒーローズアイランド係

住所	〒		
ふりがな 氏名		ペンネーム	
学年 職業		年齢	性別
TEL			
アーケードゲーム中最も好きな男性キャラ			

7月20日消印有効

キリトリ線

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社 新声社
君こそGAMEST行
（8月15日号）

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 （　　）歳 性別 （男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　） ※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	

※の部分は○でお囲みください

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル３Ｆ

株式会社 新声社
ゲーメスト編集部
アイランドムック（仮題）係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 （　　）歳 性別 （男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　） ※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	

※の部分は○でお囲みください

※はみ出し情報…何枚もハガキを送ろうと思ったら、まとめて一つの封筒に入れると切手代が安くすむよ。ただし25グラムを超えると料金が変わる（定形の場合）ので、注意してね。それから自分の名前や住所（県名から）は、しっかり記入しておくこと！

ゲームヒーローたちのイラスト強化月間！ということで受けつけ期間が延長されたぞ。カッコイイヒーローたちの肖像を送ってくれよ！詳細は発売中のゲーメストワールドを見てね。

キリトリ線

ついに発動！アイランドムック計画!!とゆーことでイラスト・文章ネタなど何でも大募集するぞ。日頃の投稿で磨いた技を、この場に炸裂させるのだ!!! 締め切り延長したんでひとつヨロシク！ （締め切り 7月31日必着）

キリトリ線

キリトリ線

君こそゲーメスト ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月 日	達成
面 数		難易度 機数設定	
備考 (タイム・残機)			

ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

スコアネーム	
得点効率・稼ぎのポイントなど	

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長	印

まだまだ続く、盛り沢山

Dungeons & Dragons®
ダンジョンズ&ドラゴンズ® シャドー オーバー ミスタラ
SHADOW OVER MYSTARA™

今回も小ネタ、おさらい、稼ぎありでとても充実しています。

たくさんお便り、ありがとう

D&D®探偵局

今回も役立つネタから驚異現象っぽいものまであるが、とりあえずバレバレの危ないやつは自主規制

兄貴なんかおよびでないね

これはたくさんの人からお便りがきているネタで、ステージ5-Bボスのオーガマスターブラザーズを兄貴を出さずに倒してしまおうというものである。ムックのほうではクレリックやM・ユーザーでこのやり方が載っているが、これも含めてそのほかのキャラのやり方も書いておこう。

どのキャラにも共通していえるのが、オーガ弟が泣き出して兄を呼ぶ体力を覚えること（だいたい写真①ぐらいのところ）、オーガ弟がギリギリ泣き出さないぐらいまでうまく調整して体力を減らすことである。この体力調整がうまくいったものとして、ここからキャラ別に細かく書いていこう。



写真①だいたいゲージ半分ぐらいが目安。

●M・ユーザーの場合

まずサークルをL・ボルトに合わせておき、うまく体力調整したら杖→毒針→杖→毒針の1セットを入れて転ばせる。そのあとすぐにDボタンを連打していれば、追い打ちでL・ボルトが当たってくれる。L・ボルトが4発あればこれで倒せるのだが、足りなければL・ボルトのあとに急いでI・ストームを使えばこれも追い打ちになる。

●クレリックの場合

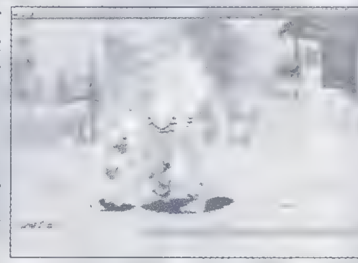
このキャラはH・パーソンにサークルを合わせておくのだが、ストライキング&ブレスは好みで使っても使わなくてもよい。

うまく体力を調整できたらダッシュ必殺技→強攻撃→ダッシュ必殺技…と連続技を当てる。そしてオーガ弟が倒れたらH・パーソンを使って無理矢理起こして、ピヨっているところに連続技→H・パーソン…と繰り返す。

●ハンマーを使う

これはファイター、エルフ、シーフなどに有効なやり方で、うまく体力を調整したらオーガ弟に密着してハンマーを9発ぶち当てるのである。もしこのハンマーで倒すことができなくても、すぐにAボタンを連打すれば連続技につなげることができる。

このためにはステージ2のボスを倒したあとのショップでハンマーを9個買って、ステージ3のハーピーとテルアリンには使わないで温存しておかなければいけない。



このくらい密着してハンマー連打。

そのほかに、シーフなら道中で出てくるヘルハウンドに体当たりして大オイルを集めて、転ばせたところに大オイルで追い打ちをして倒すこともできる。

ラファエルの洞窟を全部まわる

これもたくさんの人からお便り頂いているネタで、普通にプレイしているとラファエルの洞窟はB50Fのレッドドラゴンの部屋と、B72Fの雷霊の剣・スネークスタッフ・精霊の杖のある部屋のどちらか片方にしか入ることができない。

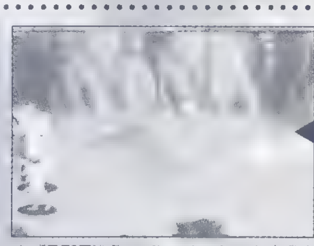
ところがパーティープレイでエルフのいる場合には、この両方の部屋に入ることができるのである。まずB27Fに入って、エルフを残してほかのキャラは部屋を出てしまう。エルフが1人になったらヘーストを使うのだが、このときすでに部屋の外にいるキャラにはヘーストはかからない。

これで外に出ると、ヘースト状態のエルフが1人だけかっとんで下に落ちていくので、エルフはレバーを右にそのほかのキャラは左に入れっぱなしにしておく。するとほかのキャラがB50Fにつくよりも早くエルフがB72Fにつくので、まずは全員がB72Fの部屋に入る。

この部屋を出ると画面はヘーストのかかっていなかったキャラのいたところに戻るので、レバーを左に入れておけばB50Fの部屋にはいることができる。



ヘースト状態のエルフが先に落ちていき、



まずB72Fに入っていく。ここを出ると



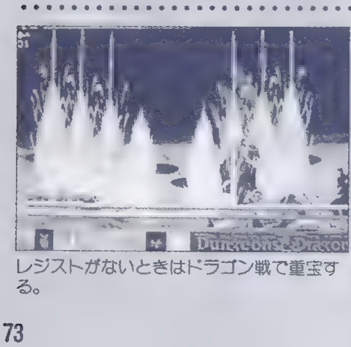
なぜかまだB50Fの手前を落下している。

完全無敵だ（例外あり）

これは神奈川県のナルさんからのお便り。M・ユーザーは使用回数が0回の魔法にサークルを合わせてDボタンを押すと、本を開くグラフィックになる。このときはかなり長い時間無敵になっているのだが、終わり際に少しスキがある。もう1つM・ユーザーにはBボタン2回のバックステップがあって、これも終わり際に少しスキがある。

この2つはお互いにキャンセルが可能で、本を開く→バックステップ→本を開く…と繰り返すことで無敵→無敵…とつなげることができる。実はBボタン2回のバックステップはDボタン→Bボタンで出すことができるので、Dボタン→Bボタン→Dボタン…と交互に連打していればよい。

これでM・ユーザーは完全無敵になれるわけだが、1つだけ例外の攻撃がある。それはR・ドラゴンとシンの画面奥から吐いてくるブレスで、これだけは本を開く→バックステップとやっていても食らってしまうのである。これ以外の横と上からのブレスならば大丈夫なので、画面奥からのブレスは強制的に食らってしまっていると考えられる。



レジストがないときはドラゴン戦で重宝する。

エルフの得意魔法ヘーストでボスを蹴散らせ
スコアアタック講座エルフ

スコアを伸ばすには、まずボスを残りタイム4分台で倒すことから始まる。

担当：新人ライター　フニャ(夫)&MVP

突然始まったこのコーナーだが、ここではスコアを意識した攻略をしていきたいと思う。

クリアで物足りない人へ

このゲームが発売されてから、もうかなり経ちますが、一人用プレイ、もしくはパーティープレイでクリアしているプレイヤーのみなさんで、もう物足りないプレイヤーの人もいることだろう。

そういう人は、ここらで、少しスコアを意識してプレイしてみてはいかがかな?。

ではどうしたらスコアが伸びるのか考えてみよう。

その一　アイテムで稼ぐ

このゲームには、アイテムサークルという、アイテムを持てるサークルがあって、そのサークルの中にアイテムを6種類持って冒険ができるわけだが、例を挙げてみるとアイテムサークルの中にオイルが9個あるとしよう。この9個持っている状態で、オイルを持つと得点が2000点入る。このようにアイテムを9個もてる物は、9個アイテムを拾ってから、さらに同じアイテムを拾わないと得点が2000点入らない。



9個オイルがある状態でオイルを拾うと…、



なんと2000点だ!!こりゃウハウハだね。

これ以外のアイテムで、説明すると、イフリートボトルやジンサモニングリングなどの一つしか持てない物が、サークルの中にあるとしよう。

その中に同じアイテムを拾うと得点が2000点入る。このように例外のアイテムもあったりするので覚えておこう。

その二　当然だが敵を倒す

ものすごく当たり前なことだが、プレイしていくとスクロールが停止して時間制で敵が無限に出現する場所がある。

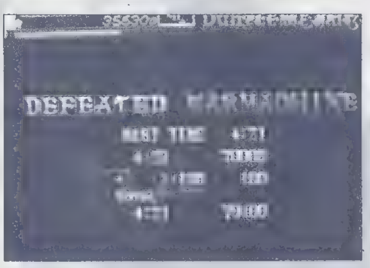
こういう場所では、バリバリ敵を倒して得点を稼ごう。

そのためには敵の出現パターンを覚えてすぐに敵を倒せるように自分なりのパターンを作っておこう。

その三　ボスを残り4分台で倒す

このゲームはボスを倒してステージをクリアする時にタイム表示が出るわけだが、実はこのタイムがボスを倒す早さを表している。

ではボスを倒すタイムで、得点が何点入るか説明すると、



残り4分以上残せば6万点だ!!

とりあえずボスを残りタイム4分台でクリアする。そうすると最低でもクリアボーナスが6万点入る。

4分台でもボスを倒すタイムが早ければ早いほど、タイムボーナスが高くなる。例えばボスを残りタイム4分10秒以上で倒すともらえる得点が6万5000点になり、残りタイム4分20秒以上でボスを倒すと7万点というふうに点数が入っていくので、ボスを早く倒すのがこのゲームで一番スコアを伸ばす要因だということがわかってもらえたと思う。

使用キャラはなぜエルフ?

ではなぜエルフで攻略と思っている人もいると思うが、先に理由を言ってしまうとエルフが一番ボスで残りタイム4分台を取れるキャラなのだ。

その理由に、エルフの魔法でヘーストという魔法があるわけだがこの魔法を使用することにより自分の動くスピードが速くなり通常より多く敵を切りつけることができる。

よってこのヘーストという魔法は、ボス戦においてとても重要なのである。でもただ単に対ボス戦においてヘーストの魔法だけかけていれば4分台がとれるわけではないので注意。

この魔法プラス、ダガー、ハンマー、オイル、大オイルなどのアイテムを使用していくことにより確実にボスを4分台で倒していくことができる。

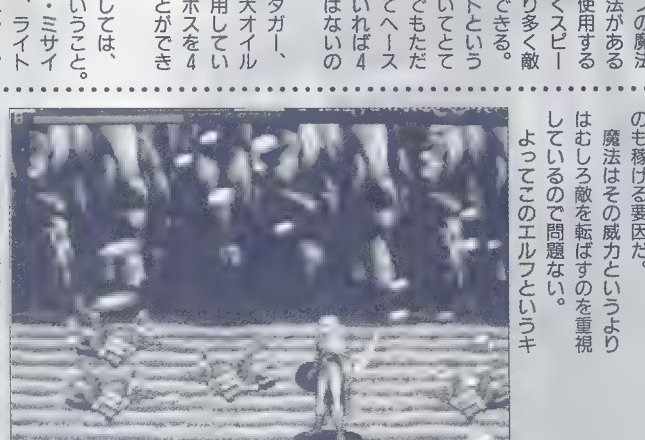
そのほかの理由としては、まず魔法が使えるということ。エルフの魔法にはM・ミサイルやアイスストーム、ライトニングボルト、C・エレメンタルなどの攻撃魔法が使えるのも稼げる要因だ。



この魔法が超重要。

魔法はその威力というよりはむしろ敵を転ばすのを重視しているので問題ない。

よってこのエルフというキャラクターの強さをわかっていただけたと思う。あと少し補足させてもらうとエルフの通常の連続攻撃がほかのキャラクターに比べると多く、たいていの敵は一セットで殺せるのである。よって連続攻撃が強力なエルフにヘーストの魔法が加わると絶大な強さを発揮する。



攻撃魔法は相手を転ばすのに使うのだ。

以上のことから使用キャラはエルフに決定。

次に早速ステージの攻略のほうにいってみよう。

ステージ1　ブローランドの北の山々

最初のステージはたいした稼ぎはできないがとりあえず初めにゴブリンが5匹出てくる。このゴブリンにダメージを食らわないようにする。

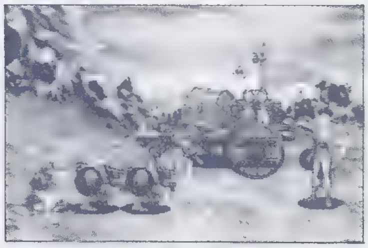

体力満タンでポーションを拾うと、これまた2000点だ。

このゴブリンを倒して先に進むと宝箱が2つあるわけだがそのうちの一つにヒーリング・ポーションが入っている。この時に自分のライフがMAXの状態でヒーリングポーションを拾うと点数が2000点入るのでこれも覚えておこう。

この宝箱が2個置いてある場所でスクロールが停止し、前方からゴブリンが2匹で台車を押して出てくるわけだが、普通の人はこの台車を速攻で破壊していると思う。

実はこの台車を使った稼ぎがあるので紹介していこう。

この台車は破壊せずに見過ごしていると合計8体の台車が出てくる。その後どうするのかというと、例えば最初に台車が上のラインから走ってきたとしよう。そうしたらまず台車を押しているゴブリン2匹だけを倒し台車だけ残るようにする。


台車を残しておいてゴブリンで稼ぐのだ。

そうすることによって次に出てくる台車は下のラインからしか出てこなくなる。次に下のラインから走ってきた2台目の台車のゴブリンを一匹だけ倒してスクロールアウトさせる。ここで間違って台車を破壊してしまうともう次の台車が出てこなくなるので注意しよう。

このスクロールアウトさせる作業を2台目から7台目までする。最後の8台目に出てくる台車は破壊する。破壊する時は必ずゴブリンを倒してから台車を破壊しよう。そうせずに最初に台車だけを破壊してしまい台車を押しているゴブリンを逃がすとゴブリンの点数が落ちてしまうからだ。ちなみにゴブリンは一匹200点、台車は一台400点だ。

以上の作業をしていくと最初にゴブリンだけを倒しておいた台車が一台残っている状態になっていると思うが、まだここでは台車を破壊してはだめだ。

もしここで誤って破壊してしまうとネームエントリーにいってしまうぞ。

では破壊せずに台車を一台残しておくとどうなるか?なんとしばらくの間ゴブリンが出てくるのだ。ちなみにここで出てくるゴブリンは倒せば倒すだけ出てくるのではなく、出現数が決まっている。数の見切り方だがまずスコアの状態が1万2000点台で、後から2匹一セットで出てくるのが最後のゴブリンなので、覚えておこう。

だいたい一面終了時に1万3000点以上あればいいだろう。


これぐらいの点数で後ろからきた奴がラストだ。

ネームエントリー

このネームエントリーで、何のアイテムを装備していったほうがいいか考えてみよう。

それはズバリ自分の攻撃力がアップするもの。攻撃力がアップすれば敵を早く倒せるからだ。これはボス戦にも同じことがいえる。

さて、攻撃力のアップするアイテムにはタイプGのガントレットとタイプIのブレスレットの2種類がある。単純に攻撃力をアップさせるのならガントレットなのだがガントレットは自分がある程度のダメージをくらうとすぐに壊れてしまうのだが、逆にブレスレットの場合は攻撃力はそんなにアップはしないのだがアクセサリー類は絶対に壊れる心配がないのでどちらがいいかはプレイヤーの判断におまかせしたい。

ステージ2 トレタン村へ

このステージの目的は、隠し部屋にある宝箱から得点アイテム(1万点)を取ることと、ノール(弓)から弓を拾って2000点を稼ぐことである。

隠し部屋のほうは運がからみ、まず鍵が出ないとだめ、それから隠し部屋の中の右の宝箱を開けて得点アイテム(ランダム)が出ないといけない。


この得点アイテムは運がからむ。

エルフは初期装備で弓を無限に撃てるため、拾えばすべて2000点になる。これを利用する。

ここで弓をなるべく多く回収するために、ノール(弓)が画面に出てきたらM・ミサイルの魔法を使うと確実に倒せる。ここは迷わず使っておこう。

さて、次は2面ボスであるが、ここではヘーストに合わせておいて…

以下次号へ!!


M・ミサイルを使うほうが確実。弓矢を落とすのを祈ろう。

ファイヤーウオールをくらわないように

リッチ・デイモス

中盤の難所、リッチ・デイモスアフターケアを二部構成でお送りしよう。

担当：C・LAN

戦士系のキャラで、ハーピーに次いで初心者が最も終わりやすいのがディスプレッサービーストだ。この理由は、リッチ戦からそのまま引き継ぐ形でD・ビーストと闘わされてしまうところにある。リッチにボロボロにされ、体力がないままD・ビースト戦に突入してゲームオーバー……。まさに黄金パターンだ。

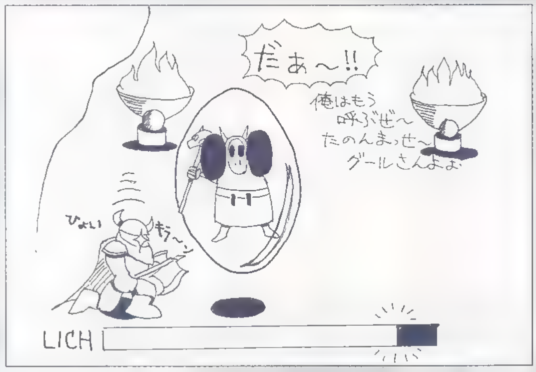
こうならないためにも、今一度リッチ戦を復習してみよう。新ネタもあるぞ。

体力に応じたモード

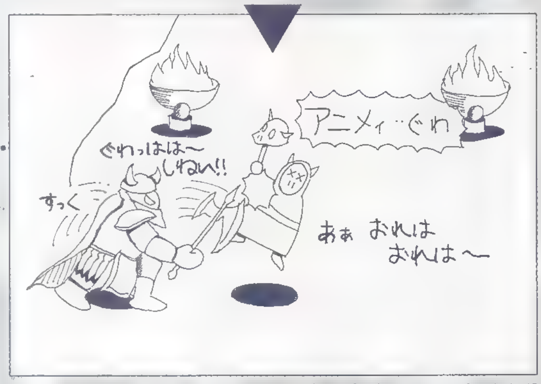
リッチは残り体力に応じて、確実にしてくる攻撃が2つある。しっかり覚えよう。

●アニメイトデッド

1つ目はゲージが1本を切ったときのアニメイトデッド。



ゲージが1本を割ったら「ダー!!」。しゃがんで回避。



アニメイトデッドを唱える前に立ち上がって斬る。するとグールを呼ばれないのだ。

正確には1本を切り、ほんの少しダメージを与えた後に来る。強制的にダウンさせられ、グールを2体召喚する。

これが来たらデイモスを攻撃しつつも、グールがやばい動きを見せたらイフリートボトルやワンダーエッグなどのアイテムを使おう。

しかしこれを無効化してしまう方法があるのだ。アニメイトデッドの強制ダウンは、実はしゃがむことで回避することができる。さらにアニメイトデッドはリッチが唱えてからグールが現れるまでに少し時間がかかる。つまりゲージが1本を切ったらしゃがみ、アニメイトデッドを唱え終わったらすぐに立ち上がって攻撃すれば、グールを呼ばせないことが可能なのだ。

また、ワンダーエッグをうまく投げればオウルベアを2体出現させることもできる。

●メテオスウォーム

リッチの体力がゲージ半分を割ると、画面中に隕石を降らすメテオを唱える。これは画面の最上段か最下段が安全地帯になっている。体力ゲージをよく見てあたりをつけておき、素早く退避しよう。このときまだグールが生き残っていたら斬りにいこう（もちろん上下には動かないこと）。

これらの攻撃は確実に一回ずつ来るが、これ以外にもランダムで唱えてくることがある（メテオは稀）。そんなときは咄嗟の判断が重要だぞ。

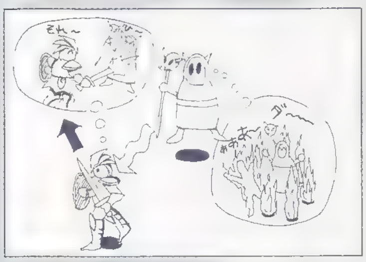


メテオは一番上か一番下へ。この知識よりもいつ来るかを理解することが重要だ。

基本的な闘い方

リッチはプレイヤーと縦軸が合うと、近ければ杖での殴り、遠ければF・ボールやL・ボルトなどの魔法攻撃を仕掛けてくる。かといって触れればマヒしてその場に倒れてしまう。必然的にリッチには斜めから近づいていくことになる。というよりも斜め下の位置で待機して、近寄ってきたところを迎え撃つ感じだ。

だがこれにも注意がいる。リッチの動きは速いときと遅いときの2種類がある。速いときは大きく上下にずれていれば勝手に目の前に来てくれるのだが、遅いときはファイアーウォールで燃やされてしまう可能性がある。リッチがゆっくりと、そして自分に重なるようにスーッと近づいてきたら要注意。こんなときはリッチと縦軸を合わせるように、かつ横軸を離すように動き、素早く振り向いて攻撃しよう（振り向き攻撃ではないことに注意）。このときは杖で殴られてもしょうがない。ダメージを受けた後には一瞬無敵があるのですぐに反撃する。「肉を切らせて骨を断つ」とはこのことだ。



こうして最終的に、画面端に釘付けにしてしまうのが目的だ。こうなれば勝ったも同然。ワンセット入れるごとに、リッチに合わせて上下に微調整すれば次の魔法までは乗り切れるはずだ。ただしたまにテレポートをされる場合があり、このときは一からやり直しとなる。

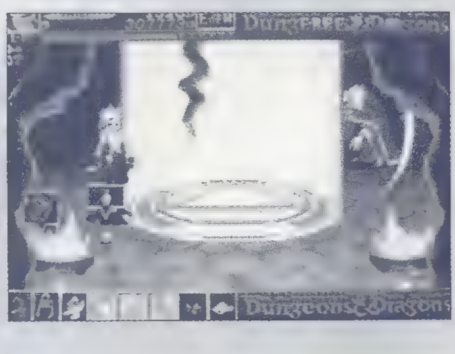
開幕からの流れ

ボスステージに入るとリッチに召喚されるデモがあり、少しの間自分だけが動ける時間がある。この間に左下の宝箱を開けてアイテムを出しておこう。そして魔方陣の中央左端あたりで右を向いて待つ。するとリッチは自分の上を通って背後に回ろうとする。すかさずポーションを取り、左を向いて斬ればいきなり画面端に追いつめることができる。

ポーションはファイター、ドワーフ、クレリックがスピードアップポーション。かえって操作しにくいと感じるならば無理に取らなくてもいい。

こうしてアニメイトデッドまでもっていき、グールの召喚をキャンセル。メテオをよけたら待って斬るだけ…とまあこれが理想の展開。実際はこうはうまくいかないだろうが、きちんと対処していけばそれほど苦戦することはなくなると思う。いざというときのためにカーソルはイフリートボトルやCSWリングに合わせておこう。

キャラによって難度に違いがあるものの――M・ユーザは魔法が使えるし、クレリックはターニングアンデッドがあるなど――基本方針はほぼ全キャラ一緒。習うより慣れろ感の強いD&D®S.O.M。詰まっている、あるいは詰まっていた人も根気よく頑張ってみよう。



宝箱を開けたらこの辺で待機。必ず右向きでね。



リッチが背後に回ったらすぐに薬を取って振り向いて斬る。

もうだいじょうぶだ

楽勝!リッチデイモス

アニメイトデッドがなければかなり余裕だぞ。

担当：MVP

前のページでリッチデイモス戦が重要だということとその基本的な闘い方はわかってくれたと思う。そこで今度はちょっと違った闘い方を紹介していこう。これはうまくはまれば超楽なやり方なのでぜひ試してみてほしい。

とりあえずしゃがむ

まずは奴の攻撃としゃがみ状態の関係を知ろう。

しゃがんでいるとアニメイトデッドは食らわないというのはわかってもらえたと思うが、それ以外にもしゃがみ斬りの攻撃の間隔は奴のノックバックの時間とほぼ同じという事実がある。

これはどういうことかというと、デイモスを端に追い込んで攻撃を加えた時に、デイモスは少し吹っ飛ぶが、次の当たり判定が出た時に次のしゃがみ斬りが当たるということ。つまり奴がたまにやってくる当たり判定が出る直前の殴り以外は全く攻撃させることなくはめられるのだ。

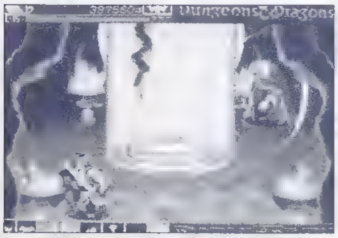
立って通常の連続攻撃ではめようとしてもガードされる可能性が高く、その後の殴りをくらいやすいので端ではめるのならしゃがみ斬りがいいのだ。


しゃがみ斬りのほうがハメやすい。

開幕から狙ってみる

しゃがみ斬りではまるということは、開幕からしゃがみ斬りを当てれば(端)、それでいいのだ。

そこで、まずいきなり一番下のラインで左端から1キャラ分離した位置でしゃがんで待ってみよう。


ここで待っていれば、

するとデイモスは左の端を通って下までくるのだ。これであとはしゃがみ斬りをやるだけだ。超楽勝。

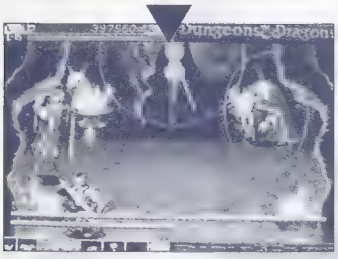
しゃがみ斬りのさらなる利点

開幕でしゃがみ斬りではめていると、デイモスは体力ゲージ一本になった時にアニメイトデッドを使ってくるが、この時アニメイトデッドでダウンしないのは勿論、たいていグールを召喚する直前で攻撃できるのでグールが出てこないのだ。


グールを召喚させないのだ。

このグールが出てこないという事実は非常に重要で、背後からの危険は全く無いので安心してはめられるのである。

開幕の位置から動かずにはめていた場合、体力ゲージ1本の半分になった時にくるメテオも一番下のラインなので


こんな感じで移動してくる。

かわせる。従ってハメが成功していれば攻撃ボタンを連打しているだけで倒せてしまうのだ。楽でしょ?

失敗したら?

うまく端ではめているつもりでもたまに奴はワープで逃げていってしまう。この時はさすがに素直に立っていつも通りの動きをしつつ端に追い詰めるように立ちまわるとよい。端に追いつめたらしゃがみ斬りにいこう。特にゲージが1本になった時は斬って追い詰めてしまうとアニメイトデッドを食らってしまうのでただ動き回って端に誘導するしかない。アニメイトデッドを封じるのがこのしゃがみ斬りの目的なのだ。


ワープしたら素直に立とう。

●しゃがみで食らうもの

基本的には魔法、殴りといった普通の攻撃は食らってしまう。しゃがんでいるので動きが遅いから相手の攻撃をよけるのはキツイ。従ってハメる時に使うとよい。

●はめられないキャラ

しゃがみ斬りの性質に違いがあると思うが、エルフ、マジックユーザーはしゃがんでも攻撃を当てられないので、しゃがんでも全く意味がない。気をつけよう。

強敵!!
ムチおやじ出現

SUPER VEHICLE-001 METAL SLUG

メタルスラッグ

今回は3面の攻略であるが、道中にはこのゲーム唯一の中ボスとも言えるムチおやじが待っている。

担当：MVP

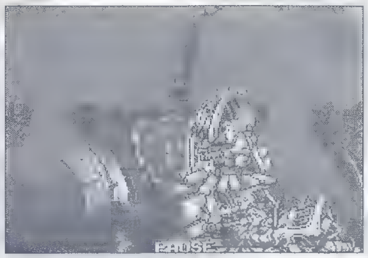
もうクリアしている人も多いとは思うが、攻略のほうはじっくりと、今回は3面をいってみよう。

と、そのまえに前回攻略した2面で新たに簡単なパターンができたのでそれを紹介しよう。

ショットガン様

2面の途中、橋の上での戦いで下に出てくる船からアイテムが取れる。第1段階を壊した時点で出るSのアイテムを取っておく。

Sを取ったら船を全壊する前に橋の上に上がり、そしてジャンプ下撃ちで船を壊す。



この船でSを取っておき…、



まずこの戦車を破壊する。

さてこのショットガンのいいところは、

●威力が超強い

ということである。

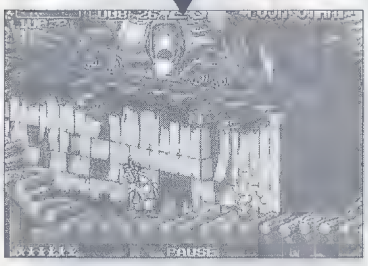
橋の上の攻防の最後に出てくる戦車は3発で倒せるし、そのすぐ後の装甲列車もかなりの速さで倒せるのだ。

装甲列車に対しては、ただ単に上に向けて撃つだけでよい。ショットガンの場合、本当に当たっているのかどうかよくわからない（赤く点滅しない）が、気にせずに下から撃っていよう。

以上で前号の補足は終了。いよいよ今回のテーマである3面の攻略だ。

MISSION 3

3面は雪が積もった極寒の地での戦いとなる。息が白くなるところなのだが、足元が滑るということはないので安心しよう。



そしてこの装甲列車も速攻で倒せるぞ。

前半戦はどんどん上に昇っていくようになっている。矢印がちゃんと出ているので、そのとおりに進んでいこう。

注意したいのは、足場が狭いということ。ということは必然的にその場で動けるスペースがあまりないということであり、このことは敵の弾をよけるときに大きく動けないということになる。

従って、前半戦の課題は敵に弾を撃たす前に倒していくということが重要になってくる。このため敵の出現パターンは頭に叩き込んでおきたい。

最初に2段上にいる捕虜がHを持っている。Hはいちおう斜めにも撃つことができるのでここでは非常に重宝する。必ず取ろう。

Hを取り上に昇ると、左から盾ザコが出てくる。こいつはすぐに弾を撃ってくるのでしゃがみ撃ちで倒そう。しゃがんでいれば万一弾を撃たれてもかわせるのだ。

盾ザコのいた場所に跳び乗り、一段上にいくと捕虜が見える。この台に乗ったらすぐに右からミサイルザコ、盾ザコ、そして上からパラシュートザコが同時に出てくる。

よってここは上撃ちをしながら右に行くとよい。こうすれば右から出てくるザコはナイフで殺せ、パラシュートザコは上撃ちですぐに倒せるからだ。

次に左のほうに2匹、3匹と計5匹パラシュートザコが出る。ジャンプ撃ちで倒そう。この後が注意。3匹を倒したらすぐに真上を撃とう。パラシュートザコが出てくるのだ。パラシュートザコ

この真上のパラシュートザコが出す弾は非常によけづらいのだ。大きく動こう。左に残ったパラシュートザコを倒すと下からヘリが出てくる。



こいつに注意。いきなり頭上から撃たれるからよけにくいのだ。

このヘリは1面で出てきたものと変わらない。上撃ちをしながら少しずつ動いて奴の出す機雷をかわしていこう。もし端に追いつめられても機雷と機雷の間を抜けて反対側にいけばいい。

ヘリを倒すと上から台座が降りてくる。この台座に乗って上に行こう。

台座の最後のほうで、左にザコがいて、こいつは弾を撃ってくる。台座の上でジャンプをして下手に奴を倒そうとすると、これがなかなか倒しづらくしかも弾に当たりやすい。ここはジャンプをせずに台座に乗ったまま奴を倒す。

スイッチ付きの壁

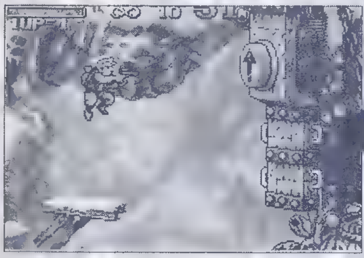
台座から左に跳び移り上に

移動するとそこには右にスイッチ付きの壁とその奥に「DANGER」と書いてある火薬樽がある。

ここの目的は火薬樽を壊すことにあるが、そのままでは壁に邪魔されて壊せない。そこで壁を上に上げるためにスイッチに撃ち込む必要があるわけだ。

まずはスイッチを撃ちにいく前にしゃがみ撃ちで壁が降りてくる前にザコを撃ち倒しておく。ザコを始末したらすぐにスイッチを撃ち込みにいき、壁を上にあげる。そうしたら下におりて火薬樽にダメージを与えよう。このときしゃがみ撃ちにしていないとザコを倒せないので注意しよう。これで火薬樽が破裂し壁ごと吹き飛ばしてくれるはずであるが、もし樽を壊す前に壁が下がってきてしまったら再び上に昇ってスイッチを撃たなければいけない。

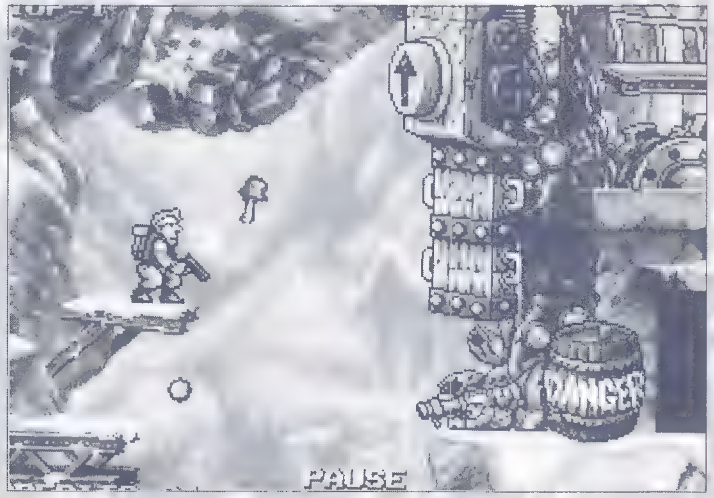
また、スイッチを撃っていざ下に降りようとしたらもうザコが出てきてしまっていた、という場合は、手榴弾をその場で使ってザコを倒してから下に降りよう。火薬樽もいっしょに手榴弾で壊してもいい。このやり方のほうが安全ではある。



矢印のスイッチを撃ちにいく。



ここはまずしゃがみ撃ちで最初の１人を倒してから、



もしこうなったら無理せずに手榴弾を使おう。



通称「最も遠い足場」。ぎりぎりからジャンプしよう。

上に昇っていくと今度は2面で出てきたボウリングザコが5匹出る。5匹きちんと倒してから先に進もう。

この後にいるのは雪玉転がしザコ。こいつらは無限に出てくるのでタイミングを計ってさっさと抜けよう。そして頂上についた君を強敵ムチおやじが待ちうける。

強敵出現

いよいよこの面最大の敵、ムチおやじとの対決だ。

主な攻撃法は、

①手榴弾
②ライフル
③ムチ

の3つである。

①は自分がおやじよりも下のラインにいるとよくくる。なかなかよけにくいので注意したい。

②は奴の8方向に自分がいたときに撃ってくる。ある程度連射してくるのであるが、ジャンプすればOK。

③はおやじの近くにいくと使ってくる。近づかなければ大丈夫だ。

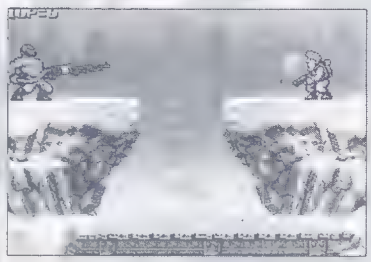
このように攻撃法だけ見るとそんなにたいしたことない奴だが、動きが速いので実は強いのである。

攻略法としては、まず自分は右の一番上にまでいく。これで①の攻撃はこない。おやじは左からくるが、このとき8方向の右斜め上が合ったときにジャンプする。おやじはそのまま自分の下までくる。

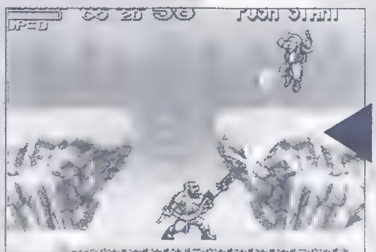
この後おやじの動きは2通り。1つは2段目に昇ってくる。もう1つは再び左に帰っていく。2段目にきたときはジャンプ下撃ちをやろう。もし戻っていったら再び8方向が合ったときにジャンプで②の攻撃をかわす。

2段目に昇ってきたときはたいていそのまま左に帰っていくので同じように8方向があったときにジャンプすればよい。これだけで倒せるが、稀に自分と同じ3段目にくることがある。このときは超反応でジャンプで逃げるしかない。

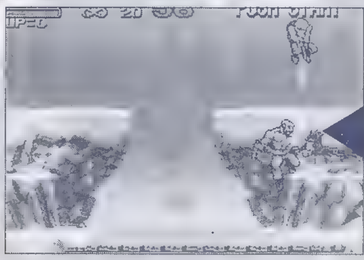
初めは死ぬかもしれないが慣れてくればそんなに怖くないのだ。がんばろう。



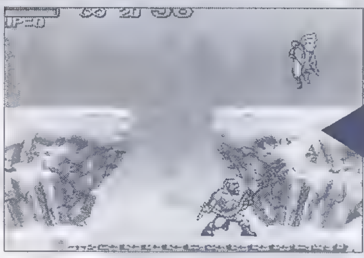
ムチおやじはこの位置でスタンバイ。



歩いてきたらここらへんでジャンプ。



もし2段目にきたら下撃ち。



戻るときも撃ってくるのでジャンプしよう。

ビルまでの道のり

ムチおやじを倒したら1度地面にまで降りて画面を進め



ここからジャンプ撃ちをしておこう。



こうなってしまうとキツイ。

よう。そして前方にいる捕虜を助ける。捕虜が歩いてくるのでそれを待つのだ。

この捕虜からⒽを受け取ったら、ムチおやじとの戦いの場であった3段目まで昇る。そしてそこから斜めジャンプをしてⒽを撃ちついでに木にある鳥の巣も回収するとよい。

なぜこんなことをやるのかというと、この先には建物があり、そこの屋根には兵士がいて、こいつは手榴弾をどんどん投げてくるため先に進みにくいのだ。

さて上のザコがいるところには地上に戦車がいる。こいつの弾は放物線を描くので少し近づいてしゃがみ撃ちをすればよい。

建物の中に進入したら今度はどんどん進んでいくとよい。上にザコが2～3匹いてこいつらが手榴弾を撃ってくるからだ。上撃ちをしながらどんどんいこう。もちろんアイテムは回収していくこと。

画面が止まったら左右から少しザコがくるので、確実にいくこと。こいつらもまた手榴弾を撃ってくるぞ。

●戦車×3

次にくるのが戦車×3である。こいつらの前には便器があり、その上に乗ってしまうと戦車の攻撃を伏せてよけられない。従って便器より手前で前の1台を倒そう。しゃがんでいれば弾をかわせるので慎重にいく。Ⓢできたときはここで弾を使い切っておいて、拳銃で2台目を倒すとよい。

また、この戦車は壊すと中からザコがヒョコッと出現しこいつはミサイルを撃ってくるので注意。

2台倒したら便器を跳び越え奥にいる3台目を壊しにいこう。



戦車3台は慎重にいくこと。

戦車3台を抜けるとビルがあり、そこには火薬樽、戦車、ビルの窓にザコがいる。

ここは火薬樽を壊すのが正解である。ビルの窓にいるザコの弾がいやなので、手榴弾を使って火薬樽を速攻で破壊しよう。



ここは手榴弾を使ってすぐ壊すといい。

そしてメタルスラッグ

破壊されたビルの先にはメタルスラッグが置いてある。乗り込んだらすぐに右下から戦車がくるのでレバーを下に1回入れて銃身の向きを変えてすぐに壊そう。



まず下でこの2台の戦車を壊そう。

この後もすぐに坂の上から戦車が1台くる。坂の上に照準を合わせつつ移動していく。

この戦車を破壊したら、前方にゆっくり進んでいこう。すると、前方、右上から1台ずつ戦車が出現する。前方の戦車を速攻で壊しその後右上の奴を壊すとよい。

こいつらが終わったら、左上に伸びている坂道があるところまでいき、この坂道を使って上の段にいこう。坂道にはジャンプして乗るとよい。

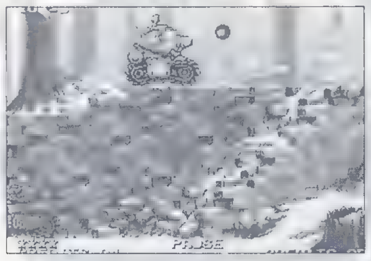
上の段に着いたらそのまま少しずつ進む。するとザコが出てくるはず。このザコを画面を進めないようにして倒そう。

少し画面を進めると、前方と左下から戦車がくる。前方の奴には機銃と主砲も使って超速攻で倒したい。そうしないと自分が左に追い詰められてしまうからだ。

前方さえ倒せばあとは楽。左下からくる戦車を倒したらいよいよボスだ。



そうしたら坂を昇って上に行く。



ここは前方の奴を先に倒す。

MISSION 3 BOSS

このボスの攻撃法は3つ。

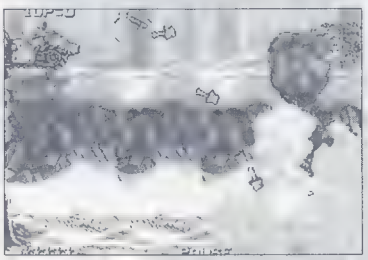
①主砲
②小砲台からの機雷
③小砲台からの機銃
である。

②と③の小砲台さえ倒してしまえば楽なのでまずは出現したらしゃがんで手榴弾を連射して小砲台を壊してしまおう。もし手榴弾がない場合は主砲でもかまわない。主砲なら4発で倒せる。

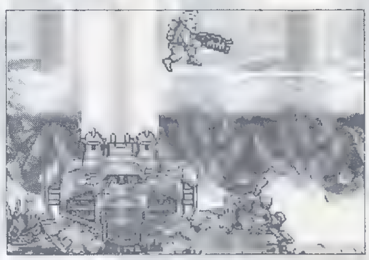
左の小砲台を倒したら次は右だ。こいつにも同じように手榴弾か主砲を当てていこう。

ただスクロールが左にくる前に倒すのは難しいので1度右にいく必要がある。このときはジャンプしながら下撃ちをしていく。

小砲台を倒したらメタルスラッグを降りよう。①の主砲は人間状態ならば左右に歩いていくだけでかわせるからだ。



まず左右の砲台を先に手榴弾の連射で壊そう。

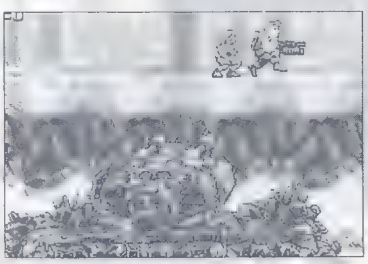


中央の奴は歩いていけば当たらない。

ジャンプ下撃ちや手榴弾でダメージを与えよう。

もしここにくる前にメタルスラッグが壊れてしまった場合は長期戦になって非常につらいものとなってしまう。基本的にやることは変わらないができるならメタルスラッグを持ってくるほうがいい。

とにかく左右の小砲台さえ倒せばこいつは楽勝だ。



捕虜からアイテムを回収するといい。

パックマン

担当：今回は立来多です

いよいよ大詰め!!

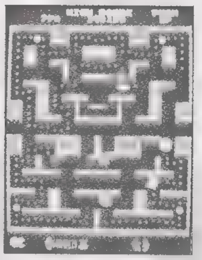


担当：立来多

WORLD 3

●ラウンド11

キンゾーが、アカベー、ピンキー、アオスケの順に計3回も合体する。マップはシンプルだけど、アカベーの突進とピンキーのジャンプの複合は手強い。


ラウンド11。見てくれ以上に難しい。

●ラウンド12

ダッシュポイントが6カ所ある。上部のパワーエサ付近にあるポイントは、モンスターがイジケている間に通っておくとよい。キンゾーはアカベー、アオスケ、グズタの順に合体するよ。

●ラウンド13

立体面で、マップはいたってシンプル。その分だけモンスターを振り切りにくくなっている。ワープゾーンをうまく使おう。キンゾーはピンキー、アオスケ、グズタと合体する。

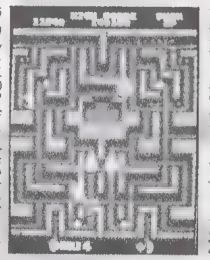
●ラウンド14

ジャンプが4カ所ある。ピンキー、アオスケ、グズタの合体を封じるためにも、キンゾーは必ず食べること。合体されたらジャンプで逃げろ!

WORLD 4

●ラウンド15

出たーっーアカベー、ピンキー、アオスケ、そしてグズタの順で、放っておくと全員が合体してしまうとんでもない面だ。しかもキンゾーは全部で5回も登場する。頼りは画面角にあるワープゾーンだ。


ラウンド15。ぜ、全部合体されるなんて…。

●ラウンド16

ピンキー、アオスケ、アカベー、グズタという順でまたも全員が合体する。ダッシュはなるべく使わずに残しておいて、緊急回避用アイテムとして活用しよう。

●ラウンド17

ワープゾーンが6カ所ある立体面。ピンキー、アオスケ、グズタの計3匹が合体する。下側のパワーエサが中央に寄っていることを忘れずに。

●ラウンド18

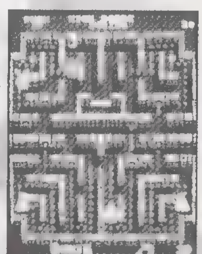
ジャンプが8カ所もある。前のラウンドと違いワープゾーンがなくなっている。キンゾーの合体順は17面と同じだ。

WORLD 5

●ラウンド19

ここからはアレンジ版での「カギ面」になる(パックマニアに似ている?)。ちなみにカギは7000点だ。

そしてアカベー、ピンキー、アオスケ、グズタと全員が合体する。最上段の中央にある一方通行コースを使って対抗しよう。


ラウンド19。一方通行はここ。ラウンド20にもあるよ。

●ラウンド20

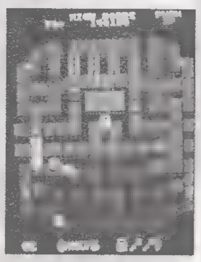
キンゾーが5回出現する。合体する順は19面と同じだ。中央に並んでいるワープゾーンと、4カ所のダッシュをうまく使って、キンゾーを合体前に食べてしまおう。

また、このワールドのパワーエサは3秒間しか効果が持続しないので、稼ぐのはほどほどに。

●ラウンド21

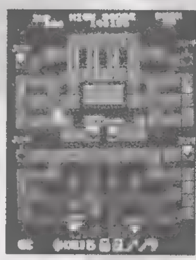
「カギ面」に続くのは、立体構造の「錠前面」だ。ピンキー、アオスケ、グズタが合体する。

難しいのは狭い道に出てくるアイテムの取り方。イジケている間に取るようにしたい。


ラウンド21。とにかくアイテムが取りにくいー

●ラウンド22

画面を上下に2分割したようなステージだ。その上下間の移動はジャンプのみである。スタートしたらすぐに紫か赤のジャンプで上側へ行き、キンゾーをすかさず食べてしまうとよい。合体はピンキー、アオスケ、グズタ、アカベーの順で、計5回出現する。


ラウンド22。ここもセオリー通り、開幕直後にキンゾーを食べよう。

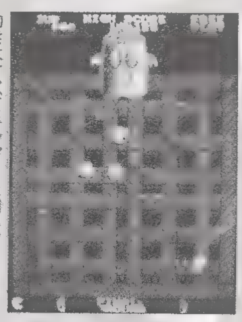
●ラウンド23(最終面)

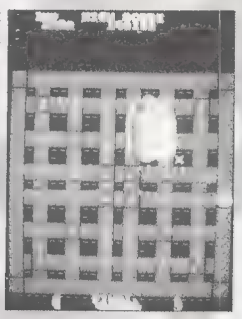
まずアカベー、ピンキー、アオスケ、グズタの順番で2、3、4、4匹ずつ出現する。

一定の数のドットを食べるごとに、Sマークのアイテムが出現する。これを食べると、出現順に4匹ずつ消滅していく。画面内がモンスターだらけにならないうちに、どんどんドットを食べていこう。

全部ドットを食べたら、次はボス本体が動き始める。再び現れたドットを食べていくと、今度は一定の数ごとにボスが爆発してちょっとだけストップするようになる。ボスは爆発するたびに動きが速くなるので、距離をおいてドットを食べていこう。

そしてすべてのドットを消化し、パックマン顔のアイテムを取ればジ・エンド。ピアノの音色が渋いエンディングが待っているよ。


動きはすべてキンゾーと同じ。ちなみにボスに触れると死ぬ。


写真のように、外側から食べていくとよい。

お詫び

前号において、ナムコクラシックコレクションVol.2の記事をこちらのミスで載せることができなくなってしまいました。株式会社ナムコ、並びに読者の皆様に迷惑をおかけしたことを深くお詫び申し上げます。

今回は21～27面を攻略するぞ

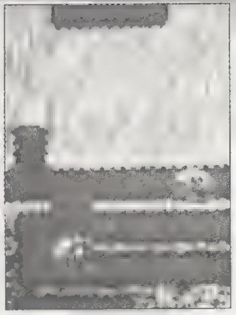
ディグダグ

アレンジ版は全50面。
まだ半分だけど手強いステージが君を待つ!

担当：「氷の微笑」立衆多

やっぱり滑るぜ、氷のエリアの難しさ

25面からは氷のエリアが登場する。特徴はレバーをニュートラル（中立）に戻しても、



後方から敵が来た。モリを投げてやるかな。



ウワーッ！こんなに滑ってどうする…。

ディグダグは止まらずにツルツルと滑ってしまうことである。

特に、まとめ倒し直前に行う連続モリ投げ、あるいは薄い壁ごしでの「陰険殺し」をするときは要注意。土が残っていればそこで止まるが、薄い壁だと少しだけ削ってしまうこともある。

ではどうやってスリップを防ぐのか。まず第一に、止まるときはレバーをニュートラルではなく逆方向に入れることである。前方に敵がいる場合は、モリを投げて当たった瞬間にレバーを切り返そう。

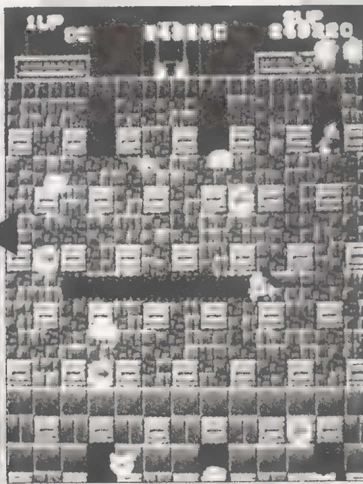
第二に必要以上に穴を掘らないこと。掘りすぎは文字通り墓穴となる。パンクさせるのならば、相手が来るのを待っていたほうが安全だ。

また、滑る距離は向きを変える直前までの入力時間に比例している（ただしデフォルトがある。約4キャラ分が最高）ことも覚えておこう。

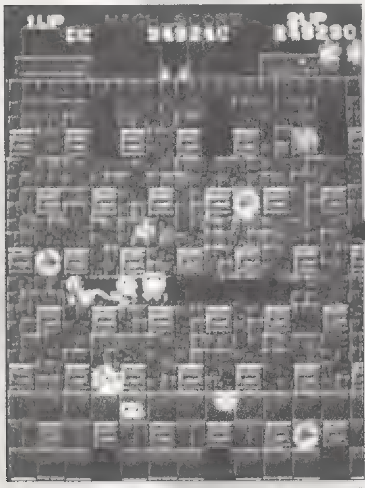
以上、氷のエリアの講義はおしまい。ではステージ攻略開始！

STAGE 21

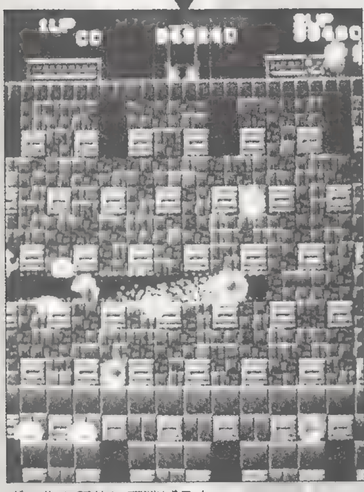
コズモボールの使い方がすべて。写真のようにあらかじめ左側を掘っておくのがコツ。残った敵はパンクでOKだ。



まず左側を２キャラ、右側を１キャラ半ほど掘っておく。



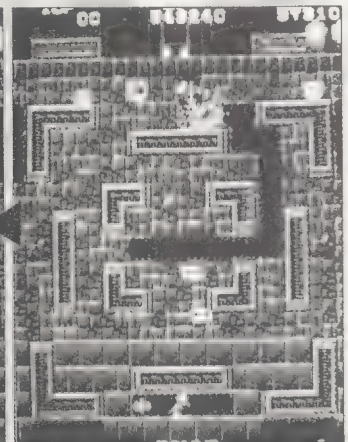
ネオプーカァを膨らませながら、ちょっと時間を稼ごう。



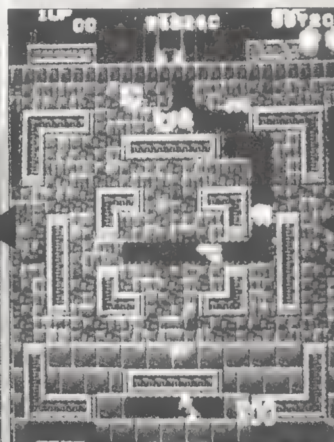
ボールを解放して逃げろ！

STAGE 22

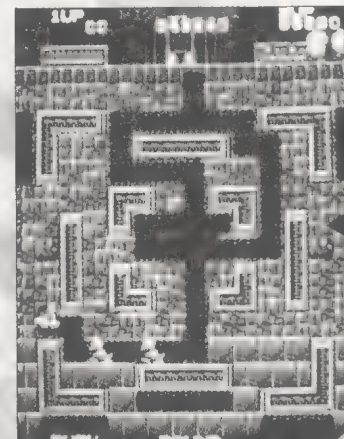
コズモボールでネオファイガーとプーカァを、そして岩石でユニコーンを倒そう。ボールだけで全滅させようとすると、アイテムが取れなくなるから注意！



右側のボールを外して、ネオファイガーをパンクさせる。



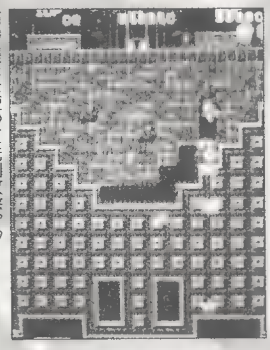
もう１匹いるファイガーを止めてボールを落とそう。



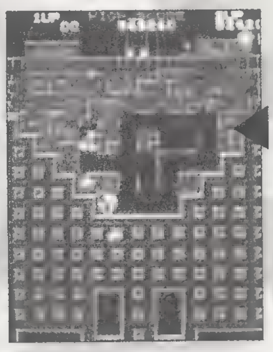
残るはユニコーンのみ。楽勝。

STAGE 23

完全なパンク面。最初にやってくるネオファイガーを岩石で倒すか、またはユニコーンだけを残してから岩石を落とそう。



右の岩石を使って先制攻撃。ファイガーはパンクでも可。

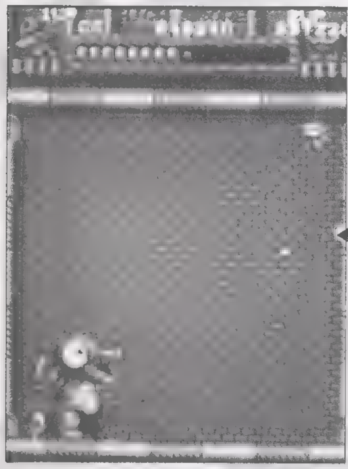


安全にいくなら、ユニコーンを残して岩石で稼ごう。

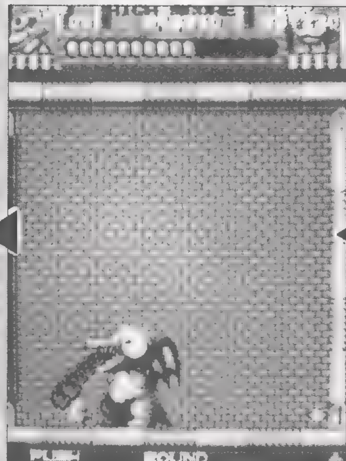
STAGE 24

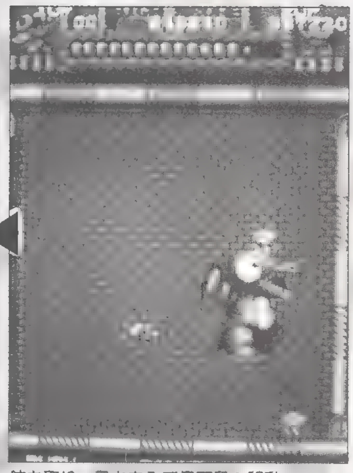
第2のボス、巨大ファイガーが出現。火を吹いて攻撃してくるので、遠くで戦ってもいいのだが…。

ここはズバリ、写真のような接近戦パターンをマスター


角に追われても大丈夫。以下、この繰り返し。


アラ、ここが安地なのね。


火を吹いてくるぞ、危ない!


銃を取り、スキをみて最下段へ移動。

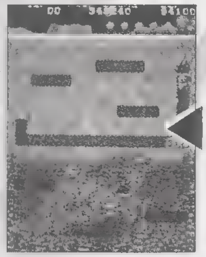
することを勧める。下へ回り込むタイミングさえ間違わなければ、後はもう楽勝。ただし、ザコキャラを放っておかないこと。また、くつを持っていないときは、角からあまり動かないようにしよう。

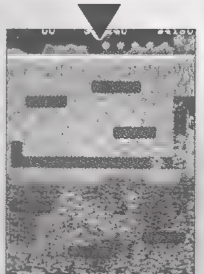
STAGE 25

新キャラ「ドドンガドン」が登場。特徴は火の玉を吹いて、壁を1キャラ分削ってしまうこと。しかも、射程は壁がなければ無制限だ。

コイツはタテ方向に火を吹くことができないので、上下から回り込んで倒すのがベストだ。


まず左に行って時間稼ぎ。


次に右上の岩石へ誘導。


そして右上のドドンガドンを巻き込め!

STAGE 26

左上のコズモボールを落とす。残った敵は別のコズモボールへと誘導して倒そう。

STAGE 27

じっとしていると、岩石を勝手に落とされてしまう。下のほうに誘導して、土を削られないように。

図1 プーカァのアルゴリズム

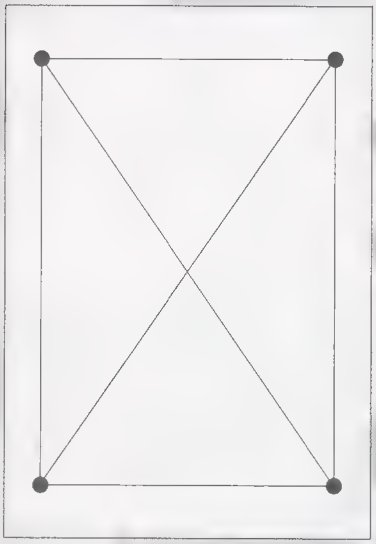
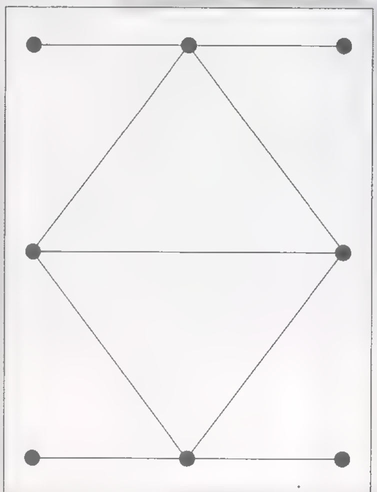


図2 ファイガーのアルゴリズム



フォロー解説 ボスキャラのアルゴリズム

巨大プーカァとファイガーの移動アルゴリズムは図のようになっている。これは各ステージ共通だ。

そして、●印の地点に来ると、3分の2の確率でプレイヤーに近づき、3分の1の確率でランダムでいずれかの方向へ移動するのだ。覚えておくと便利だよ。


まずすぐ下にいるドドンガドンを誘導し、アイテムを取る。


左下へと誘導しよう。2、3匹パンクさせてもよい。


残りの敵がやってきたらフィニッシュ。

S.L.C.ダイブの謎に迫る!

電脳戦機

VIRTUAL ON CYBER TROOPERS

バーチャロン

暴走。それはメカの自己主張。さぁ、あなたも今日からS.L.C.ダイバー!

制御された暴走
SHE'S LOST CONTROL -S.L.C.DIVE-

敵を知る前にまずは自分の愛機のことを知ってあげよう。敵に回したときのためにも…。

担当：ギィ

出せば当たり、それだけで勝負のついていた時期。適当に出し、ジャンプでかわされ本来、入るはずのない反撃が決まっていた時期。

そんな時期もあったが現在、S.L.Cダイブは出せば勝ちの技でもなければ、容易にかわされて反撃を受けるようなダメ技でもない。使えるかどうかは使い方次第だが、使いこなせなければ話にならない。

バイパーIIにとって、S.L.Cダイブは必要不可欠な武器なのだ。

また、バイパーII使い以外にとっても、S.L.Cダイブの性質を知っておくのは重要。回避法、反撃を再確認しておこう。

S.L.C.が出ない 当たらない

まずは基本中の基本のおさらいといこう。出し方は、

●ジャンプ上昇中頂点付近で両レバー前入れ+両トリガー同時押し

また、入力時にすべての武器ゲージがフルの状態であるという条件も満たしている必要がある。

レバーは前に入れっぱなしでもトリガーと同時入力でもOKだ。ジャンプ中でも、ダッシュ中にジャンプした後では出せないので注意しよう。

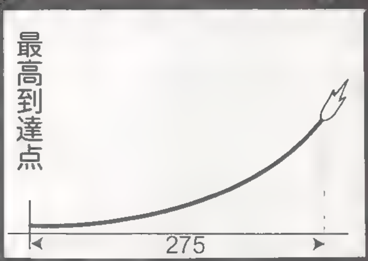
入力受け付け時間はかなり長いが、出るタイミングは一定。入力後も炎に包まれ突進を始めるまでは普通に移動することが可能だ。

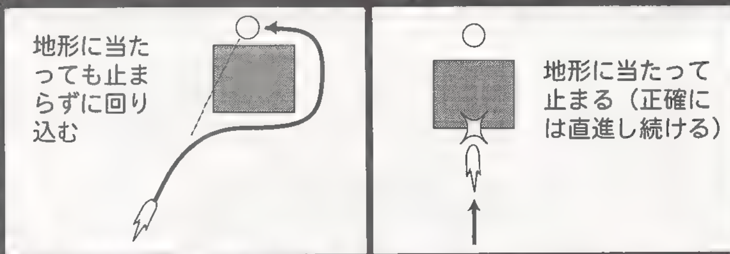
突進中は完全無敵でいっさいの攻撃を受け付けず、出てしまえば止められることもない。この無敵は完全に着地しきるまで続く。

追尾性能は横方向に対しては完全で、ダッシュによる回避は不可能。ただし、上下方向には一切ホーミングせず、下降途中には攻撃判定を持たないためジャンプがほぼ唯一かつ最前の回避方法である。

一定距離（275・図A参照）を進むか、両者の距離（高度は無視する）が0になると攻撃判定を失い、着地する。

このため、一度ジャンプで回避してしまえば攻撃判定はない。着地しても大丈夫だ。





最強、最大の近接攻撃

S.L.Cダイブはこのほかにも、特筆すべき、あるいは注意すべき特徴がある。

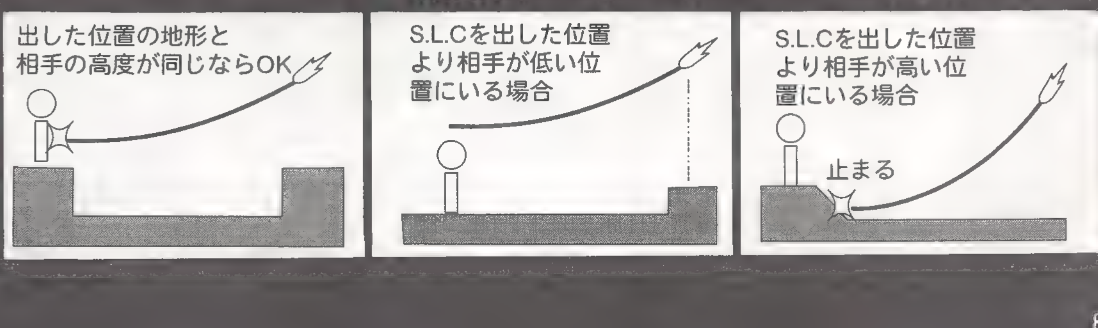
1障害物を無視してホーミングする

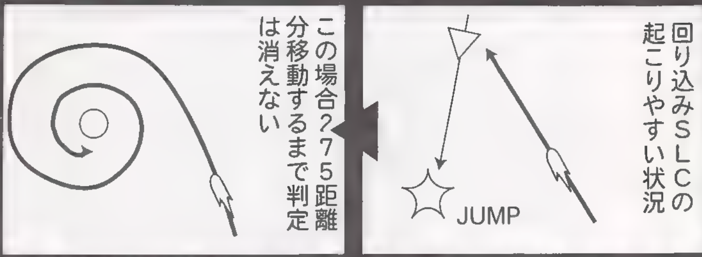
相手が障害物の陰に隠れていても、回り込むように相手を追尾し続ける。これは無条件というわけにはいかず、壁に対して直角に突っ込んだ場合（図B・1）は壁に引っかかってしまう。図B・2のように角度をずらせば地形を滑らせ、回り込むことができる。

2高度差があると無効

S.L.Cダイブの水平飛行時の高度はバイパーIIが突進を始めたときの真下（正確には少し前方）の地形の高度になる。図1のように相手が高い位置にいる場合は当然地形に引っかかり当たらないのはもちろん、図2のように相手が低い位置にいる場合も相手の頭上を飛んでいるため、当たらない。

逆に相手が同じ高度にいさえすれば、途中の地形に関わらず当てることができる。タイミングさえ合えば、ジャンプしたところにヒットさせることも






お立台S.L.C.。夢ではある。

できる。すべては相手任せなので効果的とはいえないけどね。

3正面にいないと回り込む

ジャンプ自体、自動的に相手方向を向くうえ、非常にホーミング性能が高いため、滅多に起こらないが、突進中相手が正面から外れたときに近接武器と同様に相手の周囲をぐるりと回る、回り込みが発生するときがある。

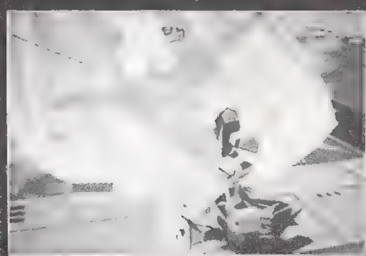
回り込みが発生した場合、相手に到達することがない、つまり攻撃判定が最後まで残るわけだ。このため、ジャンプでかわしたからといって、すぐに着地してしまうと巻き込まれてしまう。

またこの回り込みS.L.C.はかわされても、相手の側面や背後に着地することが多いため、反撃を受けにくいという利点もある。狙って出すことはできないがバイパーⅡを相手にしたときのために覚えておこう。

4ガード可能

実はガードが可能。当たると痛いS.L.C.もわずかな削りダメージで済む。しかし、あまりにも難しすぎる。近接武器使用可能距離の長いアファームド、テムジンはまだしもほかの機体ではまず無理。まれにジャンプキャンセルと同時に偶然ガードするくらいだ。

これらのことから、S.L.Cダイブは空中から出す近接武器攻撃ということもできる。


がきーんとガード。これも大道芸に近いかも。

S.L.C.ダイブ後の返し技

S.L.Cダイブは完全に着地しきるまでは無敵だが、着地直後に一瞬だけ反撃可能な硬直時間が存在する。慣れるまでは意外と難しく、早すぎると無敵状態にヒットしてしまい大きな隙、あるいは逃げるチャンスを与えてしまうが、多少遅いくらいなら悪くとも逃げられるかガードされる程度、バイパーⅡの判断次第では逃げられない状況も多いので安全にいくのなら、若干遅めを心がけよう。

各機体ごとの反撃法については以下の通り。

●テムジン
両手武器のソードがベスト。突きキャンセルボムは突きのタイミングが早すぎた、あるいは遅すぎたときの保険込みの反撃法。

●ドルカス
威力を求めるのならメガスピンハンマー。慣れればかなり安定するはず。ゲージが溜まっていない、あるいはより安定を求めたいのなら一瞬退がってからのファランクスが超安定だ。

●フェイ・イェン
近接武器でいこう。左右どちらでもOKだ。

●ベルグドル
ショルダーアタックが安定かつベスト。

●アファームド
トンファーがベスト。決めとけ。

●バイパーⅡ
近接攻撃がベスト。

●バル・バス・バウ
ジャンプをキャンセルせずに、そのままジャンプハンドビットを出そう。運が良ければ硬直にヒットする。

●ライデン
レーザーを重ねろ。簡単なうえ大破壊力確定。これ以上ない反撃だ。


これが無敵の切れた瞬間。重ねておけばいいレーザーは絶好の反撃手段だ。

基本的にすべてタイミングが合っていれば硬直に間に合ってしまうため、回避は不可能。それでもわりとシビアではあるので、バイパーⅡ側もあきらめるな。

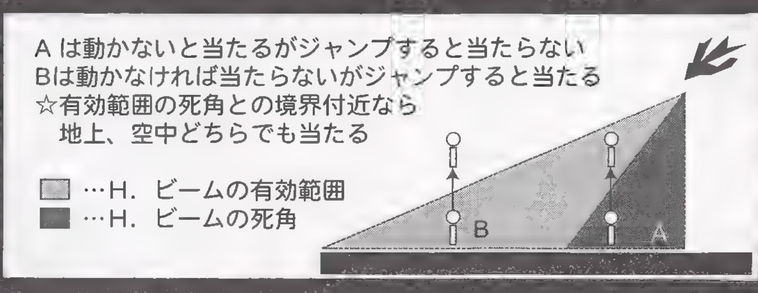
バイパーⅡ側の対応としては、テムジン、アファームド、ベルグドル、フェイ・イェン、バイパーⅡに対してはガードして即ダッシュで、ドルカス、バル・バス・バウ、ライデンに対しては着地と同時の斜め前ダッシュで回避を試みよう。

S.L.C.ダイブ後のガードははじめからレバーを倒していてもガードにはならない。バイパーⅡの両足が地面についた瞬間にガード入力をしよう。

ジャンプホーミングビームとの連携

ジャンプしてからのS.L.C.ダイブとホーミングビームの2択。バイパーⅡの代表的な戦法として有名だが、これもまた無条件で2択になるわけではない。

図Eを見てほしい。Aの位置ではジャンプすると、Bの位置ではその場に立っているだけでホーミングビームが当たらないため、本来の意味での2択にはならない。



図の位置でいうとAとBの中間辺り、この位置であれば、ジャンプかダッシュかという本来の2択に持ち込むことができる。この位置でこそ、S.L.C.ダイブも効果を発揮するというものだ。

知識を身に付けよう!

起き上がり行動

起き上がりには、多くさんの行動があるので、それを紹介していこう。

担当：SHO

このゲームは相手に倒されると起き上がらなくてはならない。このときプレイヤーは、いくつかの行動を選択することができるわけだが、今回はこの起き上がり後の行動を紹介していこうとおもうので、しっかり覚えてほしい。

起き上がりの利点

前に起き上がりについて少し紹介したが、そのときは起き上がり近距離攻撃だけだったので、今回は起き上がりの行動のすべてを紹介していこう。

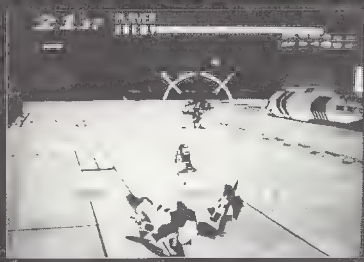
まずは起き上がりの行動をまとめてみると…。

- 何もしないで起き上がる
- 近距離攻撃
- ダッシュ
- ジャンプ
- ガード

というような行動が可能なわけだが、その前に知っておきたいことがある。

先ほど紹介した行動を実行するには地上で攻撃をくらったときだけできる行動なのだ。したがって、空中で攻撃をくらって落下しながらダウンした場合は先ほど紹介した起き上がりの行動はできない。しかし、空中で撃墜されたときのダウンはすぐに起き上がることができるので、場合によってはこちらのほうがいいときがある。

また見た目では普通のダウンに見えても、ジャンプの瞬間に近距離攻撃で相手をたたき落としたときなどは相手がすぐに起き上がってくるので注意が必要だ。



地上でのダウンのときは、起き上がり行動ができるが、



空中でくらったときはできない。

以上のことを知っていないと、起き上がりの行動ができるときと、できないときがわからず、不利なのでよく覚えていたい。

では次からは起き上がりの行動を一つずつ紹介しよう。

各種起き上がり

●その場起き上がり

これはただ普通に起き上がるだけなのだが、ほかのどの起き上がり行動よりも、起き上がりの無敵時間が長いのだ。

起き上がる速さは、レバーを回すことによって多少速く起き上がることができる。このときに、レバーを左右に倒したり開いたりすると、ほかの起き上がり行動に化けてしまうこともあるので注意したい。

相手か起き上がりに回り込みをしてきたときなどは、普通に起き上がり、無敵時間を利用してダッシュして逃げるのが一番逃げやすい。しかしこれを読まれてしまうと、相手も起き上がるギリギリまで回り込みをしてくる。こうなるとダッシュでは逃げづらいので、ほかの行動と交互に使い読まれにくくしよう。また起き上がりに回り込まれたときは通常起き上がり後にジャンプをすれば安定だ。その後の行動は読み合いになるのでどうするかは自分で判断しよう。



その場で起きると、



無敵時間が長い。

●近距離攻撃

前に起き上がり近距離攻撃について紹介したが、もう一度くわしく紹介しよう。

これは、自分の近距離武器が使える位置に相手がいる場合でないと出すことはできない。この行動は起き上がるときにトリガーを引きっぱなしにすると確実に出すことができる。



近距離攻撃はパンチが…にすると確実に出すことができる。

しかし、この近距離攻撃はどれも当たり判定が小さく、非常にあたりづらい。また、起き上がったときから無敵がなくなり、くらい判定が存在するので、相手に回り込みをされると起き上がった瞬間に斬られてしまうのだ。

この行動は近距離攻撃後にジャンプなどでキャンセルできるが、あまり使わない行動といえる。たまに相手が目の前にいて何かをねらっているときには出してみるのもいいだろう。

●ダッシュ

起き上がりにはダッシュも可能でダウンしているときにレバーを倒しつつダッシュボタンを押しっぱなしにしていればできる行動だ。

この起き上がりダッシュは少し特殊で、どの方向にダッシュしても前の方向を向いているということだ。これにより、起き上がりダッシュ攻撃をした場合つねに前ダッシュ攻撃になるのだ。またテムジンなどは起き上がり横ダッシュ攻撃をすると前ダッシュ時の大弾ビームライフルが画面上に4発出るのだ。この機体も前ダッシュ攻撃は比較的使える攻撃なので有効な手段といえる。

この起き上がりのダッシュは攻撃をせずにダッシュキャンセルをするとダッシュ攻撃時の硬直が存在するので注意したい。これをセンターウェポンでキャンセルすればいいことだが…。

もう一つ言っておかなければならないのが、起き上がり





攻撃すれば、前ダッシュになる。



右に行って



左にと2段階ダッシュする。
写真では、わかりにくいが…。

ダッシュは2段階のダッシュをするということだ。

これは起き上がりダッシュをしたときによくみられる。

どういう条件でなるのかはイマイチはっきりしないが、わざと自分で行うことも可能なのだ。起き上がるときに左右というような形でダッシュしたい場合は、起き上がる前にレバーを一度左に入力したあとに、再度右にレバーを入れてダッシュボタンを押しっぱなしにすればいいわけだ。これは必ずできるというわけではなく70％ぐらいの確率で成功するようだ。まあこれを行えば必ず有利になるというわけではないため、無理につかう必要はないと思うので知識として覚えておいてもソンはないだろう。

起き上がりダッシュも無敵時間は短いがダッシュが速いので気にすることはない。ドンピシャのタイミングで回り込みをされないかぎり攻撃をくらうことはないだろう。

●ガード

起き上がりの行動でもガードをすることはできる。当然相手が近くにいて近距離武器が使える状態でないかぎりガードすることはできない。

この起き上がりガードは少しさがってガードする特徴がある。これによって相手との距離を少し離してガードすることができるので攻撃をくらいにくいし、場合によっては回り込みもガードすることが可能なのだ。

相手の行動によってはそこからダッシュで逃げたり、ガードキャンセルで攻撃したりとその後の行動範囲はひろがるわけだ。

これも無敵時間は短いので、ボムなどはくらうが、接近戦にこだわる相手には有効な手段といえるだろう。

●ジャンプ

相手の起き攻めに対して、かなりの信頼で回避することができるのがこの起き上がりジャンプだ。

起き上がりに回り込まれて回避することができないという人は、とりあえずこの起き上がりジャンプをすれば近距離攻撃をくらうことはない。

ジャンプのあとはすぐにキャンセルして地上におり、別の行動に展開していきたい。

相手がボムを使う機体の場合はあまりオススメできないかバイパーⅡ、フェイ・イェン、バル・バス・バウはジャンプ後に動けるのでかなり有効な手段になる。

以上のような行動ができるわけだが、通常起き上がり以外の行動は動いたときから起き上がり無敵時間がなくなるということがいえる。

このことから、起き上がりの攻防は相手との読み合いになってくる。しかし、数ある起き上がり行動を一つも知らないと不利になってしまうのですべての行動を必ず自分で試して体に覚えこませてほしい。

起き上がりの攻防についてはまた今度ということにして今回はこのあたりで…。





起き上がりジャンプになる。



このときにレバーを離せば、





腱鞘炎に注意！

SEGA SPORTS DecAthlete

©SEGA 1996

デカスリート

後半種目になる2日目5つのテクニカルな競技を紹介しよう。

担当：キャサ夫

前回の紹介では、1日目の種目となる100m走や砲丸投げなど、5つの競技を解説したが、理解できたかな？

基本的に1日目は、400m走と砲丸投げが難しく、これさえクリアできれば5種目すべてクリアが可能で、2日目に移ることができる。で、5種目をクリアしたときの総合得点はだいたい6000点以上が目標となる。

さて、今回は残る2日目、5種目を紹介していこう。2日目の競技は、これまたなかなかテクニカルなのが多くて、意外にクリアが難しいので注意して読んでくれ！

なお、前回の紹介でも言えることなのだが、紹介している競技の順番は1つ1つの競技のクオリファイが低く、一番クリアまでの道が近い順番なので覚えておくといいだろう。

2日目

110m ハードル

クオリファイ 13秒50

2日目、一番初めに持ってくる競技はこの「110mハードル」だ。

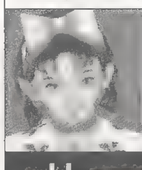
基本的にクリア基準記録が高くなっていて割ときつく、ハードルを2～3回ひっかけてしまっただけでクリアができなくなるのだ。だからなるべくこの競技は初めのほうに持ってきて、クオリファイが低いうちにクリアをしてしまうのだ。

では、110mハードルをクリアし、なおかつ世界記録を出す方法を紹介しよう。

1つは、かなり肝心になるスタートダッシュ。基本としては100m走、400m走といったトラック競技のスタートタイミングと同じで「GET SET」という合図があってから約4秒後に「GO」がでる。

110mハードルは100m走とは異なり、スタート時に競技場は回転しないので、スタートのタイミングがとれない。よって、スタート時は自分の感覚でタイミングを覚えるしかない。

この種目が得意なキャラ



リー



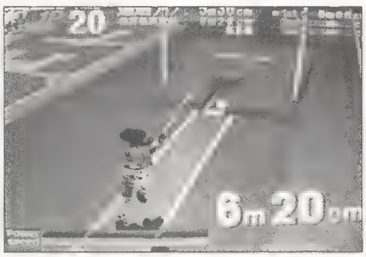
エレン

2つ目のコツは、ハードルをいかに早く跳ぶかである。跳ぶときのコツというのは、ハードルをできるだけ引き付けてから跳ぶようにすることだ。すると、ジャンプしたときの距離が跳んだ位置によって異なり、遠ければジャンプが遅く跳んでいる時間も長い。近ければ速いジャンプになり跳んでいる時間も短いのだ。

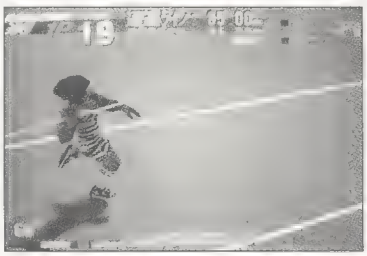
つまり、地についている時間が長ければ長いほど速く走れるのである。

一応注意点として教えておくが、ハードルを跳ぶ際、引き付け過ぎると着地際に爪先をひっかけてよろめいてしまい、必ず次のハードルを跳ぶことができないので、あまり攻めないほうがよい。

全部完璧に決まれば11秒後半も夢ではないぞ！



ハードルはこれくらいの位置で跳ぶのが理想。



引き付けすぎて失敗すると、コケてしまい、更に次のも跳べないぞ！

円盤投げ

クオリファイ 75M

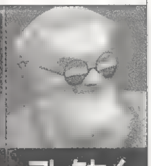
クオリファイ75mと、ここまでくるとかなりクリアするのが苦しくなり。

レバーをグルグルと回転させてパワーをため、タイミング良く投げると同時に角度をあわせるという、いたって簡単な競技に見える。だが、ちょっとしたミスで記録が足りず、ゲームオーバーになりがちだ。

この種目が得意なキャラ



ロビン



アレクセイ

円盤投げで1番重要とされるのは、何と言ってもパワーをためること。ここで、ちょっとしたテクニックがあるので解説しよう。

パワーをためるには、レバーを高速で回転させなければいけないのだが、ただむやみに回転させてもダメ。キャラクターは必ず円盤を投げるときに「1、2」とタイミングをとって体をひねっている。このときに、キャラが円盤を背中の方まで廻したときがレバーを回転し始めるときなのだ。するとパワーの溜り方が通常よりも早く溜り安く、MAXへ持っていくのがかなり楽になるのだ。



後に振りかぶったときにレバーを回すとたまりが早いのだ！

次に投げる角度だが、ベスト角は一応45度といわれているが、それよりも少し高めの47～8度の方が割りといい伸びを見せ、記録がでやすい。

円盤投げの参考記録は82mとでも言っておこう。

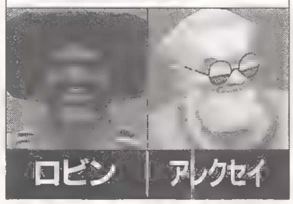
スタミナの減り方が全然違うというのがある。だから、できるだけMAX付近を保つのがベストなのだ。

さて、この走り方だと当たり前の如くスタミナゲージが減っていくわけだが、とりあえずゲージの色が赤のところまでは連打し続けると覚えておいてくれ。で、赤色になったときにどれだけ我慢して連

槍投げ

クオリファイ
85M

この種目が得意なキャラ



比較的簡単な種目になる槍投げは、幅跳びと操作が基本的に一緒で覚えやすい。

とりあえず、Bボタン（走る）で走る。この助走、初めのうちは連打しまくりでパワーをできるだけMAXに近づけることを考える。で、ある程度走ると地面が緑色に変わる。ここまで走るとパワーは溜まったところで固定され、それ以上はとりあえずBボタンを連打する必要はなくなるので覚えておくとよいだろう。

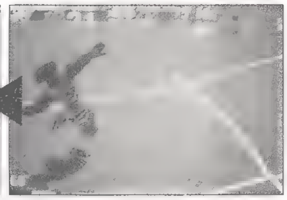
次に槍を投げるタイミングだが、ベストで投げる場所に目印が存在する。ファウルラインの手前に注目するところなのだが、地（芝生）が緑色に変化したあと芝生は色で微妙に区切れている。この色の変わり方は、濃くなったり薄くなったりするので割と判断しやすいはずだ。

で、ファウルラインの手前の区切れが目印となるのだ。意外に走っているスピードが速いので、初めのうちはファウルしがちになると思うが、慣れてくればファウルラインぎりぎりで投げることが可能になってくる。

気になる投げる角度は、ベスト角45度より低めになり、42度から44度がお薦めだ。これがすべて決まれば95mは簡単に越えられるようになる。

アドバイスとしては、走っているとき芝生にはいればパワーが固定され連打しなくても良くなるが、その後投げたあともずっと連打すると、その分槍が伸びるので良い記録を出すことが可能だ。

なお、投げた瞬間の角度は60度から下へ下がるので、意外に慣れが必要とされるぞ。


この芝生の切れ目あたりでAボタンを押して角度を調整。

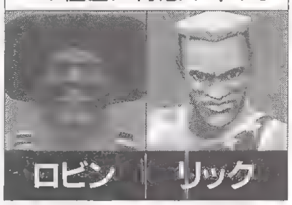


ほらね、ギリギリでしょ。

1500M走

クオリファイ
5分

この種目が得意なキャラ



さあ、ここまでくればクリアしたも同然。基本的に1500m走はクオリファイがなく、ゴールできれば10種目クリアしたことになり、エンディングを見ることができる。このとき1500m走で速く走るコツを解説しよう。

初めのスタート時だが、100m走や400m走とは異なり、フライングが存在しない。だから、スタート時はあらかじめBボタンを連打しておいても問題は生じないのだ。

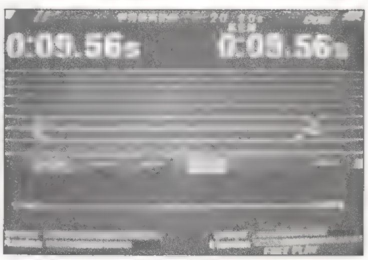
次に基本的な走り方になるが、これもまた400m走と同じようにパワーゲージの下にスタミナゲージがついている。1500m走ではそのスタミナゲージをいかにうまく配分できるかが勝負になる。

まず、スタートしたら、Bボタンを連打する。このときの連打の仕方だが、パワーゲージMAXのあたりをメーターが足りないか足りているかを保つのがベストである。

この理由としては、Bボタンを早く押せば押すほどパワーゲージのMAXをずっと保つことができるが、MAXあたりを保つのと走るスピードはまったくかわらないのだ。

さらに大きな理由を言うと、打をし続けるかである。スタミナを復活させる方法は、ボタンを離して放っておけばよい。

これの繰り返しを6回もやれば、3分30秒くらいでクリアができるのだ。かなり攻めれば3分20秒も切ることが可能。もう1つ記録を伸ばす秘訣として、コンピュータ選手に背中から押してもらう事も重要だぞ。

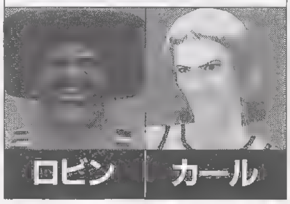


MAXギリギリを保って、ひたすら走る。で、赤になったら休憩しよう。

棒高跳び

クオリファイ
5M90

この種目が得意なキャラ



セレクトできる最後の種目「棒高跳び」は2日目の中でも一番簡単な競技となる。

基本的な操作順は慣れて覚えなくてはいけないが、一度覚えれば何も問題はない。

操作手順は走り幅跳びに似ていて、まず助走距離をBボタン連打で走る。次にAボタンでタイミング良く棒を穴に突く。で、ボタンを押しっぱなしにするとパワーゲージの上のもう1つの緑色のゲージが溜まり始めるので、MAXに近づいたところでボタンを離すのだ。このときに注意点があるので説明しておこう。

棒を突いたときに、ボタンを押していると緑色のパワーゲージが溜まり始め、ボタンを離すと固定される。ここまでが跳ぶのに必要とされる手順である。このあとが一番重要とされるので覚えてほしい。

ボタンを離し、緑色のゲージを決定したときに、キャラクターはまだ棒を離さず角度をかえている。で、この棒の角度がほぼ垂直になったらもう一度Aボタンを押してやるのだ。これでキャラがやっと棒を離し、跳ぶことだができるようになる。

初めから分かりやすく操作を説明すると…

1、Bボタン連打（走る）。
2、Aボタンで棒を突き、そのままボタンを離さず緑色のゲージを溜める。
3、ゲージが溜まったところでAボタンを離す。
4、棒の角度が合ったら再度Aボタンを押して棒を離す。

と、この手順になる。棒高跳びは記録を狙うにあたって、これといった攻略法はなく、説明した操作を完璧に決めるだけだ。

ちなみに6m30までは頑張れば跳べるようになるぞ！



パワーゲージをMAXまでためて棒を突き…。



緑色のゲージを溜めて、棒が大体垂直になったら跳べ!!

いろいろあるぞ！「隠し技」

とまあ、これで10種の競技を解説したことになるが、「デカスリ」にはいろいろな「隠し技」が多数存在し、記録に関係するのもあれば、まったく無関係のお遊び物もある。この「隠し技」は次号で紹介するのでお楽しみに！

最後にパワーメーターに関するアドバイスを1つ。Bボタンを連打する際、なにも考えずにただ連打をしても速く走れないということだ。速く走るにはリズムが必要。つまり、ボタンを押す間隔が常に一定のリズムになればよいのだ。

このことは、すべてにおいて言えることなので覚えておくといいぞ。

もうやり込んだかな？

神凰拳

前号発売の時点でゲームは発売されている。
君のゲーセンには入ってるかな。

詳しくは前号以前参照

神凰拳のおさらい

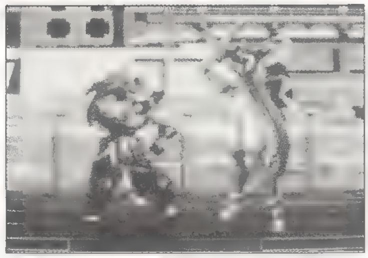
結構前にシステム紹介したので、
そこから読みなおしてもらうとBEST。

担当：CAFE

長い間連載してきた神凰拳だが、このあたりでシステムの概要を見ておこう。連載のおさらい的なものなので、今から神凰拳を始めようとしている人には、役に立てると思う。

システムを理解しよう

神凰拳の特徴は、攻撃手段と防御手段が明確にシステム化されている点である。他ゲームに比べ防御手段が強化されているため、おざなりな攻めで勝つことは不可能に等しい。しかし攻撃もシステムを理解すれば厳しい連携を使うことができる。上級者の攻めに対して待って勝つのは至難の業だ。まずはそのあたりのシステムから見てみよう。



おれにさわると怪我するぜ！

しゃがみガード不可攻撃と連続ガード

このゲームは小技の連打がきいたり、多段技がたくさんあったりと、相手を長い時間固めておくことができる。それに対して防御側はガード硬直をキャンセルして反撃できるようにする連続ガード（ガード中レバー→←）を行うことができる。連続ガードはコマンドを入力するとガード中に通常技を出せるようになる。そこから連続技を入れることも可能なため、不用意な固めは連続ガードによって簡単に返され、しかも大ダメージを受けるのだ。



強力！連続ガード。

　連続ガードは慣れてくると相手の1段技にも簡単にかけられるようになるので、この段階では防御側が圧倒的に有利である。

　しかし連続ガードだけに頼っていると勝てなくなる時がくる。神凰拳の立ちガード不可攻撃は他ゲーム並みだが、しゃがみガード不可攻撃が非常に強力なため上下の揺さぶりが激しい。ガードしきれないのだ。またしゃがみガード不可攻撃の主軸となる下降攻撃に対して連続ガードをかけても、決定的なダメージを入れることはできない。しゃがみガード不可攻撃のラッシュをかけることはダメージ効率の良い行動という事になる。

　ここまできて初めて、攻め合いによる空中戦が展開される。主なしゃがみガード不可攻撃は次の通り。

●ジャンプやダッシュからの下降攻撃
●ジャンプやダッシュからの通常技
●地上のしゃがみガード不可攻撃技（キャラによる）

　といったところだが最もガードしにくいのは昇りジャンプからすぐ下降攻撃を出した場合である。これは多用しないわけにはいかないのだ。ただしこのラッシュをかける時も空中ガードを意識しておこう。相手が反撃に転じようとして対空技を出してきたら、空中での連続ガードで返り打ちという手もある。ぎりぎりまで相手の様子をみて、攻めるか守るかを決めるのだ。

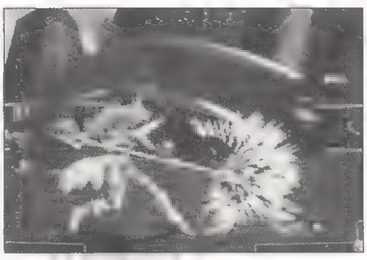


下降攻撃は多用しよう。

ダッシュからの通常技も見切りづらい。



地上のしゃがみガード不可技もある。



空中連続技と打撃受け身

空中での連続技が入り続けるのも神凰拳の特徴の一つだ。相手を浮かせることができる

打撃受け身で脱出だ。

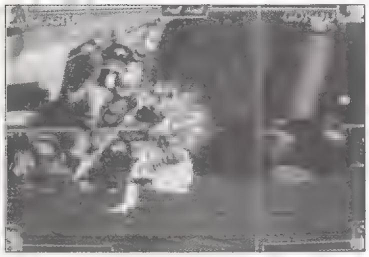


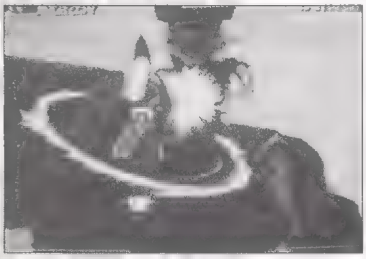
上昇攻撃から、空中での目押し通常技や必殺技、下降攻撃を入れて、さらに空中ダッシュで近寄って攻撃を加えることも可能である。
　しかしこの連続技は他ゲームでいうところの連続技とは大きく違う。連続技をくらっている側は打撃受け身をとることができるのだ。打撃受け身は空中で相手の通常技をくらっている最中、もしくはくらってふっ飛んでいる間にレバー下CorDでとれる。打撃受け身をとると少しの間マイキャラは無敵になり、残像をつけながら後ろに退避する。ここで注意したいのは無敵中にレバーをガード方向に入れておくことだ。せっかく打撃受け身をとっても無敵がきれてから相手の技をくらってしまっては意味がない。画面端だと後ろではなく、相手の背中側を回り込むように退避するので、ガード方向も逆になるので気をつけよう。
　打撃受け身後は相手の空中での固めに対して連続ガードを狙っていくとよい。相手が何もしないようなら下降攻撃を出して反撃に転じる手もあるが、空中では2択にすることができないためガードされやすく、連続ガードされて返り打ちにあう可能性がある。相手の着地を狙えるなら下降攻撃を使うというのがかしこい使い方だ。
　空中連続技からはこのように打撃受け身ですぐ逃げることができる。しかし打撃受け身を無効化してしまう手もある。それは必殺技を使うというものだ。必殺技に打撃受け身をとることはできない。打撃受け身をとられる前に必殺技につなぐことができれば相手は逃げることができず、大ダメージを与えることができる。

空中の相手に攻撃しても空中攻撃技のチャンス。



上昇攻撃で地上の相手を浮かせることができる。

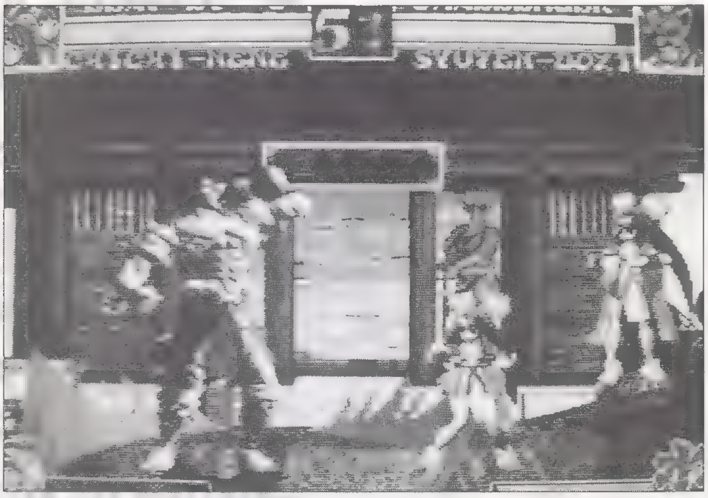




必殺技は受け身がとれない。忘れやすいぞ。

ゲージ

神凰拳のゲージシステムはABC同時押しでゲージを溜めるタイプのものだ。ゲージが一杯になると天変地異が起き、その天変地異に触れる!?と天変地異アイテムが手に入る。天変地異アイテムは3つストックすることも可能だ。
　1個以上の天変地異アイテムをストックしている状態で天変地異技のコマンドを入力すると、天変地異技が出る。
　ゲージを溜める最大の目的は、この天変地異技を使うことだ。しかしそれ以外にもゲージを溜めた時に起きる天変地異中に、天変地異と同じ属性の必殺技が少しパワーアップする。ほとんどがダメージが少しアップするという変化だが、スサノオの黒龍砕などエフェクトのかかる技もある。
　冒頭でABC同時押しによりゲージを溜めると書いたが、BCD同時押しでもゲージを溜めることが可能だ。この場合、ABCで溜めた時とは違う種類の属性のゲージが溜まる。当然使える天変地異技も変わってくるぞ。BCDで溜めた時の天変地異技2のコマンドを載せておくので、本誌の1771号を見てない人はチェックしておこう。



BCDで溜めるとインストには載っていない天変地異技2が使える。

天変地異技2コマンド表

スサノオ	七頭大蛇撃（火）
ABC＋→↘↓↙← A・B・C・D・A・B・C	
孫悟空	猿陣の計（火）
↓↘→↓↘→＋BC	
ベンテン	旋空鳳凰翼（風）
↓↘→←→＋BC	
酒天童子	地獄流し（水）
接近して←→＋Cでボディスラム中↓↓＋Cで踵落とし中↓↓＋BC	
素天	粉塵落とし（風）
↓ため←→＋BC	
シーナ	クリスタルスプラッシュ（水）
↓↓↓＋ABC	
チチΩネネ	びりびり砲（雷）
→↓↘→↓↘＋AB	
イグレット	ヴィガリムーブ（火）
←ため→↓↘→＋BC	

忘れちゃならない投げ受け身

神凰拳には通常投げと受け身不能投げがある。通常投げはレバー→or←CorDで受け身不能投げは→↘↓↙←CorDだ。受け身不能投げは文字通り受け身をとることができないが、通常投げには受け身をとることができる。
　相手に投げられたらふっとんでいる間に↑↖＋AorBで受け身がとれる。この受け身をとるとダメージを全く受けない。急いで入力しなくてはならないが、受け身をとったのとらないのでは大きな差が出る。忘れやすいが重要ポイントなので覚えておこう。
　このゲームのシステムで最も魅力的なものは今回挙げたシステムであろう。これらを押さえて神凰拳をプレイすれば神凰拳の魅力が見えてくるかもしれない。

通常投げは、このあたりで受け身がとれる。



受け身不能投げには受け身がとれない。






変わる、変わるコミゲが大変身!!
描き下ろしピンナップポスター
「バーチャファイター2」の寺田克也が描く
「オリジナルキャラクター」に大注目!
怒涛の30ページ
「カーマン・コール外伝」
天獅子悦也
「ギース・ハワード外伝」「ビリー・カーン外伝」とたて続けにヒット作をくり出してきた天獅子悦也先生の次回作は「ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝」より、"カーマン・コール"の登場だ!! 見逃すなよ。
© SNK 1996
© CAPCOM
ビッグ連載
ストリートファイターZERO2外伝
「さくらがんばる!」
中平正彦
いつか見たあの人を目指し"さくら"の修行がはじまった!! 闘う女子校生の活躍やいかに!!
COMIC GAMEST
月刊コミックゲーメスト
変わるところ その1 発売日が変わる!!! 毎月30日(予)に!
変わるところ その2 値段は 注目値下げの490円!
変わるところ その3 新連載がいっぱい!!!
次号9月号は7月30日(火)発売
その他、大物ゲストX登場! 期待せよ!!!


GAMER'S NETWORK
バンジーネット
電話で100人おしゃべり、ゲーム好き、マンガ好き、アニメ好き、みんな大集合!
パーティールーム 8人で同時に会話ができる
伝言板 01#〜57# イイタイホウダイ、他友達ボシュウなど!
24時間無料で受付中!! (※ただし通話料はかかります。)
ゲーマーとコスプレイヤーの方はこちら
03-5668-7676
無料伝言板録音専用電話番号03-5668-7666
アニメ・マンガ・同人誌フリークの方はこちら
03-5668-0120
無料伝言板録音専用電話番号03-5668-7677
365日フル稼働(無人です)。※ダイヤルQ2、ツーショットとは関係ありません。
バンジーネット事務局 発信地/東京 TEL.03-5668-7777(代) 〒133 東京都小岩郵便局私書箱26号 バンジーネット事務局



いいや海だ。
夏祭りじゃないの?
Enjoying carnival?
夏だろォが!!
ああ!?
It's Cool!
SUMMER EVENT
IN 90
この夏、うっとうしさなど吹き飛ばしたい!!
そんなアナタの思いにそっと力をお貸ししたい…
ってなワケでイベントしちゃいます!!
下記の5店舗で"対戦台のフリープレイ"や"エアホッケー大会"等の他にパンチングマシーンを使った"俺の拳はとびきり痛ぇゾ!?クリアライン超えた奴にゃプレゼントだ!!大会"とか、ゼビウス3D/Gハイスコアマラソン"俺様のソルバルウ絶対無敵!!大会"といったイベントが目白押し!!またメダルコーナーではメダルつかみ取り"俺の手のひら3ヘクタール!"や特殊メダルを集めると、もん…のスゴイ量のメダルが貰える"メダルサーキット!!"など様々な趣向をご用意してお待ちしてます!
みんな、楽しんでってネ!!
(載ってるイベント以外にも色々あるみたいダョ!でも店舗によりイベント内容が異なるので、詳しい内容をお知りになりたい場合は各店舗へお問い合わせしてネ!)
新宿プレイランド カーニバル 開催日 7月20.21日 東京都新宿区歌舞伎町1-20-1 TEL03(3208)0125 新宿コマ劇場はす向かい (フロア1.2F)
上福岡プレイランド カーニバル 開催日 8月6.7.8日 埼玉県上福岡市上福岡1-6-23 TEL0492(66)6779 パチンコ上福岡ラスベガス2F
池袋プレイランド カーニバル 開催日 8月3.4日 東京都豊島区南池袋1-21-2 TEL03(3987)1511 西武SMA館むかい パチンコ池袋プリンス2F
池袋プレイランド ラスベガス 開催日 8月3.4日 東京都豊島区西池袋1-22-4 TEL03(3982)1817 ロマンス通り入ってすぐ (フロア1F、B2F)
有楽町 モンタナ 開催日 7月19.20.21日 東京都千代田区有楽町2-8-2 TEL03(5252)4880 JR有楽町駅0分 (フロア1.2F)
提供 HUMAX GROUP ジョイパックアミューズメント株式会社
マスコット キャラクター ユウ
マスコット キャラクター ウメちゃん

話題沸騰!?対戦ゲームコーナーだぞっと!

対戦アイランド(仮)

というわけで早くも連載3回目の当コーナー。
なんだか「昇龍拳&スクリューコーナー」って感じだけど、
基本がカンジン。
まだまだ早の話題は掘り下げるぞ!

担当:むねたつ

すっかり暑い季節となったが、みんな元気かな?夏休みを楽しく過ごしているかい?

さて、このコーナーは初心者と上級プレイヤーとの橋渡しとなり、対戦プレイヤーのあらゆる情報交換の場とになれば…って感じでできた新連載コーナー。

対戦ゲームに関することなら、どんなおたよりでもOK!みんなと編集部とでいろんな意見交換ができればと思っている。

では、今回もおたよりコーナーから。

おたより1 対戦マナー問題・

新コーナー開設おめでとうございます!

この調子でシューティングアイランドとか、パズルアイランドとかドライブアイランドとかコーナーを作っていったりして(笑)。んなわけないか。

そんなわけで、対戦アイランドでは対戦マナーやスタイルなど、グローバルな視点で深く突っ込んでいっていただきたいなと思っております。これからが楽しみなコーナーができてうれしいっす。

(大阪府 MINOYA君)

◆毎回、必ずおたよりで寄せられる対戦マナーに関すること。明確な回答を出すことは難しいと思うのだが、とりあえず次々号あたりでじっくりとやってみたい。

で、とりあえず「対戦マナー問題」をみんなで考えていこう。まず、「対戦してイヤな気分になったこと&それに対して自分はどういう行動をとったか」という、みんなの経験を募集したい。

ちなみに、ここ最近の自分での経験をちょいと話そう。ストZERO2で、アドンをやっている人に対して、ダンで乱入してみた。1本目は取られたのだが、2本目、アドンの起き上がりに我道拳を重ねて(削り)KO…とやってみたら、「バン」と台を思いっ切り叩かれた。

3本目はすっかり動揺して、またまた簡単にやられてしまい、結局負けた。

この件に関しても、みんなの意見があったら聞かせてほしい。



☆…VF2は対戦論議に花が咲きそう。(大阪府 MINOYA君)

レッツゲーセン!

おたより2 VF2大会!だけど…

ボクはJR目黒駅東口を降りてちょっと歩いたところにあるファンタジック目黒という小さなゲーセンで働いているんですが、6月30日にVF2の大会を当店にて開催します。参加人数は20名を予定していますが、特に人数制限はありませんので、腕に自信のある方は、ぜひ出場してみてください。

なお、安価受付は大会前日まで行っています。参加費無料。ガンガン攻める人希望。

(東京都 太陽は夜も輝く君)

えっと、これが送られてきたのが6月3日。これを掲載するにはやっぱり6月15日発売号でないと意味がないと思うんだけど、やっぱり間に合わない。左にも書いたけど、1カ月半前ぐらいには届くように送ってほしい。

おたより3 ストZERO2大会

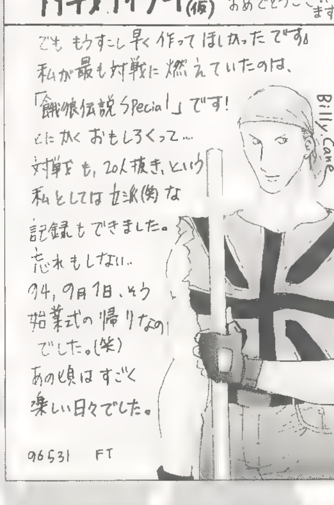
7月21日(日)午後3時より「ストZERO2」大会を開催します。

大会参加費は無料ですので、みなさん来てください。詳細については当店カウンターまたは電話にてご連絡ください。

連絡先は、「ヤングプラザジャンボ」0720(28)6102です。また、ストII、ストIIターボ、スーパーストIIX、X-MEN、マーヴル、龍虎の拳外伝、KOF'94他8機種が、すべて30円でプレイできます。

場所:大阪府寝屋川市八坂町16-20-2F ヤングプラザジャンボ(京阪線寝屋川市駅西口徒歩1分 パチンコジャンボ2F)

これが届いたのは6月20日だったのですが、今回は無理矢理入れてみた。大会開催の結果とかもリポートしてもらえるとうれしいな。



☆…本気で取り組んでいくよー(静岡県 久しぶりさん)



みんなで悩もう&答えましょう!

昇龍コマンド&スクリューコマンド編 その3

なんだかすっかり昇龍拳&スクリューコーナーと化してしまったが、それ以外にもいろいろとテクニック的な面での質問を募集しているので(もちろん、それ以外のことでもどんな質問でもいいよ)、日ごろ悩んでいることがあったらバンバン送ってきてくれ。

というわけで前々回から昇龍拳(→↓↘コマンド)&スクリュー(レバー1回転)が出せません、という質問から、何やらたくさんの「ボクはこうやって覚えた経験談」が届いた。今回は、それらをまとめて紹介しよう。

おたより4 ボクも出せない!

6・30で昇龍拳、スクリューが出せないというのを読んで一言。自分も未だに出せないんです。まあ昇龍拳は出せるようになりましたが…。

昇龍拳については、今はスーパーコンボがあるためこの方法はむきませんが↓↘→↓→と2回波動拳を、リュウでいう真空波動拳のコマンドで出てました。しかし、スパコンが導入されてからは→↓↘で出してます(6・30号でやってたやり方と同じ)。

スクリューについては、自分はジャンプ中にレバーを1回転させて、着地に吸う方法をとってます。このような私なのでレバー2回転の(ザンギエフの)ファイナルアトミックが出せません。レバー2回転の練習方法を教えてください。

(東京都　かずい君)

◘レバー2回転は次々号でやりたいと思う。みんなもどうやって修得したか教えてくれ。

おたより5 これでキミも出せる!?

ボクは次のように出せば昇龍拳とスクリューパイルドライバーがまったく出せない人でも少しはできるようになるかと思います。

昇龍拳の場合は、

①歩きながら波動拳を出す感じで入力する。できるようになったら歩く距離を短くしていくこと。

②レバーは→↘↓↘の感じで入れて、でしっかり止める。

③レバーは早めに動かしてボタンをやや遅らせて押す。

④2プレイ側では出ない人もボタン押しを遅らせてみる。

⑤入力中ジャンプするという人は、空ジャンプから着地と同時に入力してみる。ある程度できるようになったら、タイガークラッシュやバニシングフラット(どちらも昇龍コマンド)などガードさせてもスキの小さい技を歩いてくるCPUにひたすら当てるという練習をする。スーパーストⅡXがあれば、キャノンスパイクをひたすら出し続けるにも有効。

ザンギエフのスクリューの場合は以下のとおり。

①空ジャンプ(何も攻撃をしないジャンプ)中にボタンを連打しながら入力。レバー回転方向はやりやすいほうで。

②慣れたらジャンプ中レバー↓+中キックor小キックをガードさせて入力するようにする。

③ジャンプの上昇中に大キックをガードさせて着地寸前に入力するやり方も可。

④起き上がりやラリアット、バニシングフラットなど(レバーを上に入れても)、ジャンプしないときに入力する。

◘今回は以上2点。次号でもみんなの昇龍&スクリューを掲載したいと思う。ではまた。

募集中!

●おたより&イラスト
対戦ゲームに関することなら、どんなことでも。キミが普段から思っていること、あんなことがあった…などなど、どんなことでもいい。イラストでもOK。もちろん、

●レッツ ゲーセン!
「一緒にゲーセンに行こうよ!」とか「×××というゲーセンでは、今でも〇〇〇の対戦が盛り上がっているよ」「△△△が置いてあるゲーセンを知りませんか?」でもいい。
また、ゲームセンターからの情報も募集。「×月〇日ぐらいから×××を対戦台にします」とか「〇〇〇〇の大会します」などという耳寄りな情報を送ってきてください(ゲーセンのイベント情報の場合は、最低1カ月半前までにお願いします)。

●みんなで悩もう&答えましょう
いわゆるQ&Aコーナー。もちろん、編集部のほうでもお答えするが、みんなからも「いや、オレはこう思うな」という読者からの意見があれば、もうバリバリほしい。

《宛先》
〒101
東京都千代田区内神田
1-11-4
藤吉ビル3F
株式会社 新声社
ゲーメスト編集部
「対戦アイランド」係

東京ガリバー通信

第38号

季節は夏！当然ガリバーも夏一色だ。そんなあつーい夏は涼しいガリバーで過ごす？

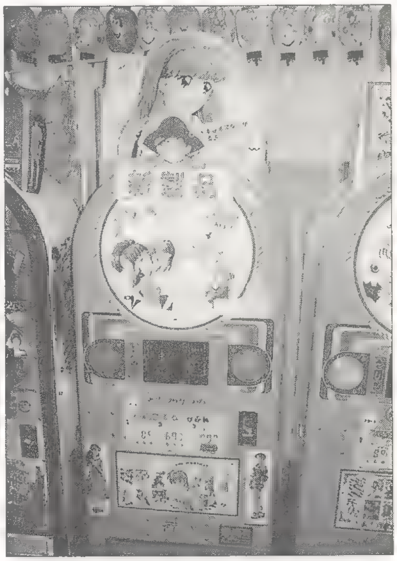
もうすぐ楽しい夏休み。みんな夏休みの予定はもう決まっているかな。えっ、決まっていないって。そんな君たちも安心して夏休みが過ごせるスポットがあるじゃないか。そう、東京ガリバーが。
東京ガリバーでは、夏休み中さまざまなイベントが用意されているし、まぁイベントなんかなくたって、一日楽しく過ごせる場所、それが東京ガリバー。

1Fはどんな感じ？

夏休み前に、東京ガリバーを攻略って訳でもないが、今回は東京ガリバーの1F、日本最大級といっても過言ではないクレーンゲームを中心としたプライズマシーンスペースの大紹介だ。
広大スペースに、それでも余裕を持って配置されたクレーンゲームの数々、カベ一列に並ぶカードダス、ポスタードリーム。新レイアウトになり、広々としたスペースで楽しむことができるコンビニキャッチャーなど、その種類はさまざまだ。
そんな中でもおすすめは、ポスタードリーム！何てったってまさに今をときめく「ときめきメモリアル」最新版のポスターが入っているじゃあないですか。ポスターの種類は全9枚。そのすべてをゲットするまでやるしかない。全財産をつぎ込むのだ。
もはや定番メニューとなりつつある同級生ポスターも「まだ全部そろえていない」って人は要ゲットなアイテムだぞ。サターンでも「同級生～if」も発売間近だしね。今からゲットしておかないと人気集中でなくなっちゃうかもしれないぞ。
でもなんだかんだいっても、一番人気は「美少女戦士セーラームーンセーラースターズ」だっていうんだから、変わらぬ強さを見せつけられたという感じですか。
また、プライズコーナーでは変わり種アイテムも夏休み中に用意するというから要チェックだぞ。過去には「ときめきメモリアル」のピンズも特別に入れられていたというから期待ができるぞ。



まさに日本一のクレーンハウス！コンビニキャッチャーだってゆったりとした中でプレイできるぞ。



ポスタードリームの一押しはこれ！やっぱときめきメモリアルでしょう。



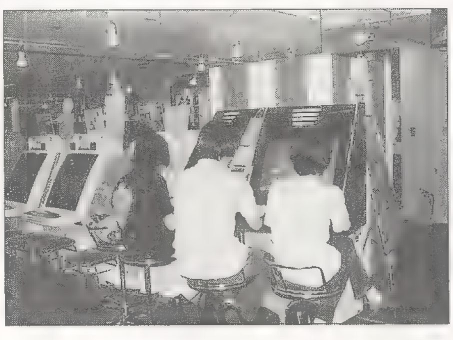
ずらりと並んだカードダスはまさに圧巻！遠くがかすんで見えないや。



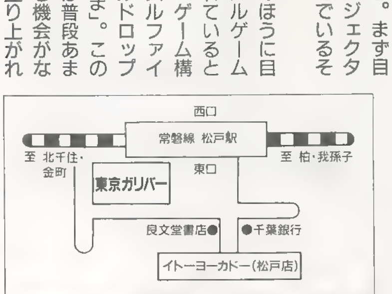
「伝説は今、始まる」全キャラ獲得で伝説を作り上げろ！

2Fを探検

フロアを上がって二階を訪れてみると、そこはアーケードゲームマシンの渦巻く一大エリアになっている。まず目につくのは大型プロジェクター筐体。一列に並んでいるその姿は圧巻だぞ。
また、一般筐体のほうに目を移してみるとパズルゲームの対戦台が設置されているというマニアックさ。ゲーム構成は「スーパーパズルファイターⅡX」「マジカルドロップ2」「対戦ぱずるだま」。この手のパズルゲームは普段あまり他人と対戦できる機会がないだけに、みんな盛り上がれること間違いなしだ。
変わり種を探してみると、D&D®S.O.Mのパーティープレイ台がフロア中央に置かれているぞ。こんな筐体見たことないってひとも多いかもしれないが、たまにはこんな筐体でプレイしてみるのもいいかも。
こんな風に盛り上がりまくりの東京ガリバー。自由な時間の多い夏休みだからこそ、ちょっと足を伸ばして東京ガリバーを訪れてみるといいだろう。
きっと君を満足させてくれるアイテムがあるに違いないだろう！



これが噂のパーティー筐体。パーティープレイは燃え燃えだぞ！



〒271 千葉県松戸市松戸1230-1
アミューズメントパーク
東京ガリバー

ゲーメスト アイランド

担当：田渕健康　助っ人：TM



あれよあれよと言う間に、もうゲーメストEXPOのシーズンがやって来おった。行こうか行くまいか迷っている君は、何も考えずにとりあえず会場へGO。友達なんかも誘って行くとなお良し、だ。
さあ君も会場でぜんじさんと握手!!
（レイストームで夏は決まり・㊟）

今月のいっぱつ!!

冒険へのスタート地点にて

シューティングONLYの私だったが、今回のD&Dは衝撃を受けた。格闘ゲーム関係には指も触れず、第一横スクロールアクションは下手な私だったが、このゲームはそんな理由で拒絶できるものとは質が違う！

その理由なんかは特に言う必要もないだろう。とにかく「私はクリアする！のWANTEDゲーム」にこのD&Dを付け加えることとなった。

しかし…そう、私は下手なんだよアクションは。改めて下手さを実感した。ただのダッシュ必殺技すら出しづらい。一つのボタンに夢中で手が回らん（よってスライディングができん↓進めん）。

その上格闘ゲーム時代の中で開発された技術（キャンセルなど）に加え、類のない難しいシステムときた。3週間たっても出ないキャンセル↓対空技。もう頭はコンフュージョン。最初など10回連続ゴブリン戦車に散ったのだ。

イライラした。腹がたった。決してコンパネを叩かない主義の私でもコンパネを叩きつけたい衝動を必死に抑えねばならなかったのだ。そしてそれを凌ぐ「悔しさ」があった。

力及ばずうまくいかない…あの独特の感覚に自分の表情が引きつったのを今でも覚えている。だが…。

そう、これがゲームって奴じゃないのか。以前そのことは身をもって体験したはずだ。

最初の一ヵ月は全く進めなかった雷電Ⅱにひたすら挑戦し続け、「こんなもんダメだ！」「クリアできるようにしてあんのか！」と本気で思いながら「今度こそオレもダメだ」と言いながらも結局クリアしてしまったじゃないか。

あの一連のプレイによって、自分は現在、他のどんなシューティングの高次面にも対応できるだけのテクニックを身につけることができたのだ。

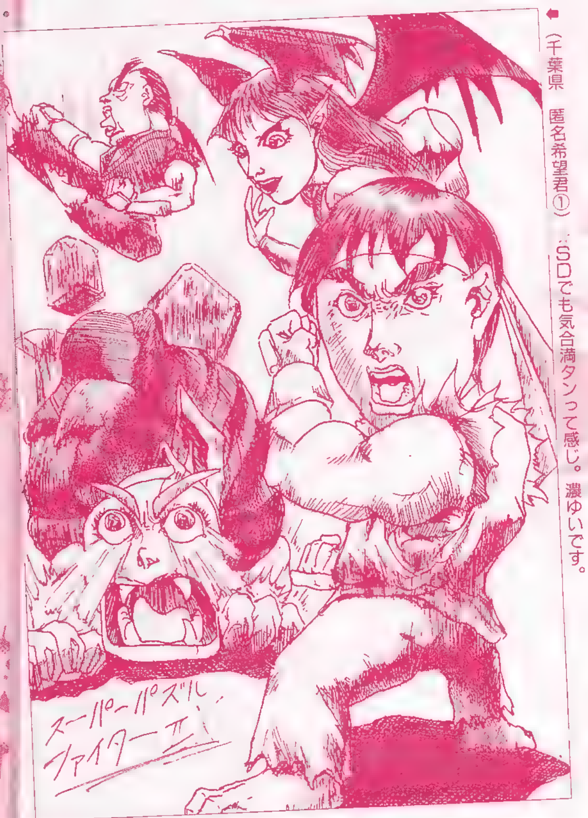
あれ以来、また幾つかのシューティングを『サンクション』させた自分も、このアクションというジャンルに対しては、いわゆる初心者なのだ。去年の6月までの自分とまったく変わらぬビギナーと言う訳だ。故に、劣等感を感じる必要などなく、諦める必要も全くない。

とりあえず、このゲームは全面的にメストを参考にさせていただくつもり。しかし、なんせ自分の操作技術が未熟すぎてメスト通りにすらできないんでねー。操作に慣れるまで、ひたすら練習ということか。先は長そうだ。

（石川県　74のツインビーぬいぐるみほしー毎日なでたる君Ⓐ）

☆どんなゲームも、初めはとてつもなく高い山に見えるもの。しかし忘れることなかれ、コインを入れ続ける限り、歩みは山の山頂へ一歩一歩近づいて行くということを。

とりあえずD&DⓇのS.O.Mの冒険のお供として、ムックをお薦めしとこう。アーケードゲームの踏破に必要なものは、努力と根性、ヒマと財力、そしてゲーメストだ。

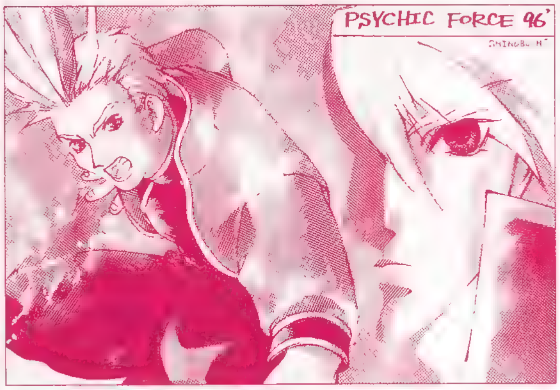


⬅（千葉県　匿名希望君①）：SDでも気合満タンって感じ。濃ゆいです。

がぶりよりゲーマー人生







⬆（埼玉県　聖野忍さん③）
☆愛と気合のサイキックムック、ただ今絶賛発売中だ！

⬅（千葉県　山南仁太郎君④）
☆決まってソクラテスだけがクローズアップされるのはナゼだろう…。

アイランド増刊…募集内容から考えるに、①メガネ娘②肉球③みつあみ＋αで埋まるよーな。

もっとも渋いのも募集してほしかったなー。STGとか。

（東京都　リチャード・ウォン命！さん⑧）

☆皆、いきなりだがお知らせだ!! アイランド増刊には、自分で好き勝手にコーナーを作ってハガキを送ってヨイらしいぞ!! 締め切りは8／20消印有効ッ!! 「俺とホロシアム」や、「マスター・オルテガコーナー」などなど。煩悩のままにコーナーこさえてハガキ送レ!!

ゼロ2大会参加大感謝

第13回ゲーメスト杯争奪全日本ストZERO2チャンピオンシップに行って来ました。行って来た、と言うよりは参加したのですが…。

今回は大会の地方予選で敗れるや否や、ゲーメストへ出場希望ハガキを郵送、悪運の全てを使い果たし出場権をゲットしました。

愛知県より前日発の夜行バスに乗って、行くぜ東京！無論次の日は仕事だから日帰り（？）だ！目標、一回戦突破。

結果は…2回戦にて敗退。目標は何とかクリアした。

どうでも良い話だが、私はゲームスピードは遅い方が好きだ。1回戦では試合前のジャンケンに勝ち、ノーマルスピードを選んだため、落ち着いてプレイできたが、2回戦はジャンケンに負け、ターボスピードを選ばれたため（勿論、己の未熟が原因だが）、惨敗。しかもその醜態はメインスクリーンで一部始終を放映された。やったぜェ！オヤジィー。

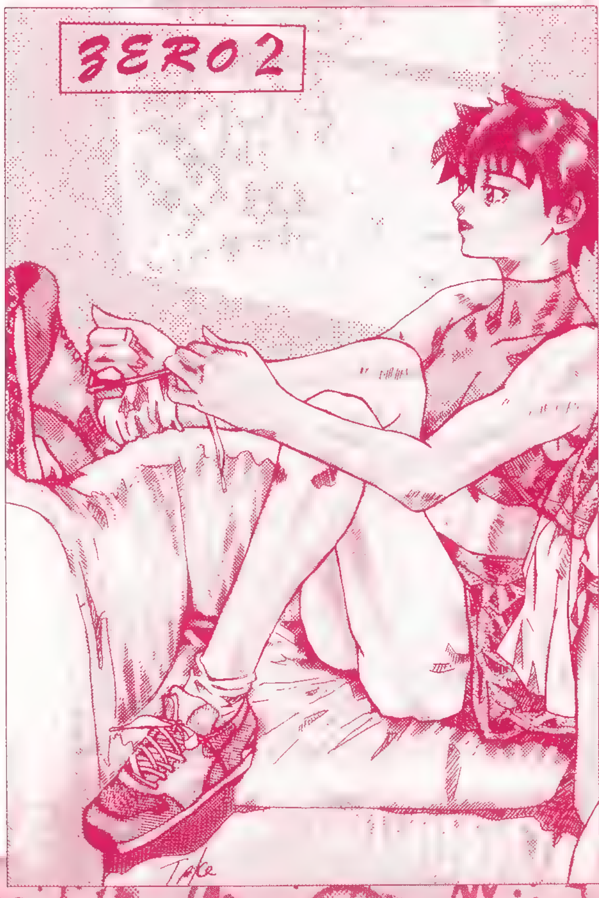
ま、そんなことは本当にどうでもよい。やっぱり今回一番印象に残ったのは決勝トーナメントでの会場の雰囲気。

司会が煽らなくてもナイスプレイには拍手が巻き起こり、息を呑む超絶テクには感嘆のどよめきが上がる。私自身、数々のゲーム大会に出場しましたが、このような雰囲気は初めてでした。

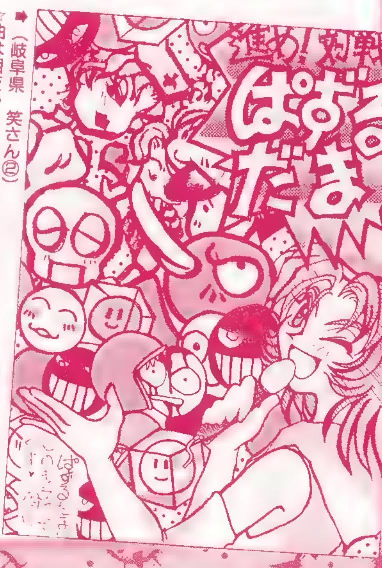
言うまでもなく、それを支えているのは上位入賞者のプレイなワケですが（特にベガが凄かった）、とかく自分の勝敗にこだわり、羨望や嫉妬で他人の成功を素直に喜べない最近の世の中で、このような『場』が存在したことに私は感動しました。来て良かったと思いました。

スターグラディエイターもカッコ良かったけど、コスプレ大会も面白かったけど、あの会場の雰囲気が一番良かったと思います。

カプコンありがとう。ゲーメストありがとう。そして全国から集まったゲーム愛好家



⬅（愛知県　高田武緒君⑤）☆『ココロ』、静かに、ふくらんでくの。ハードルの向こうの、新しい出会いに。



➡（岐阜県　笑さん②）
☆曲は相変わらずハディだけどとってもいい塩梅。

のみなさん、どうもありがとう。遠路遥々行った甲斐がありました。

（愛知県　新作発表はガイファードじゃなかったのか?!君Ⓒ）

☆盛り上げてくれて感謝×3のゼロ2大会ー

今回は本当に全国津々浦々から色んな人が集まってたなー。私が審判を担当したブロックにも北は奥羽から南は鹿児島まで、都道府県対抗をやれちまうんじゃないかってぐらいバラエティ豊かでした。

まだ大会に行ったことがないってな人は、一度は足を運んで見ることをお薦めするぞ。たとえギャラリーでも、ゲームが好きならば100％楽しめるコトうけあいなんだから。

キャラメルゴーバック

キャラメルを見なくなった。

なんとなくそう思った…いや別にスーパーのお菓子コーナーに行かなくなったとか、そう言ったことではなく。

「ゲームの景品としてキャラメルを見なくなった」のである。

昔、私がゲーセン（ただしスーパーのゲームコーナー）に行った時は、ほぼ確実に1回は、そういった「キャラメルもらえるゲーム」…時間内に10点とればOKのパチンコ（手動）や「国盗り合戦」や「玉入れ」など…をPLAYしていた記憶がある。

どれも景品のキャラメルは1PLAY料金の2〜3倍（40〜60円）であり、一回で成功した時なんかはすごく儲かった気がした。

今はゲーセン（スーパーのゲーセンに非ず）が主となり、そういった所にあまり行かなくなった。だからといって景品がもらえるゲームを全く見ることがなくなったかというとそんなことはなく、クレーンゲーム等を見ればわかる通り、しっかり存在している。

でもキャラメルは無い。

やっぱり1PLAY100円が主流では、60円そこらのキャラメルでは釣り合わないからなのだろうか…物価が高くなったから仕方ないのか。

それにいつ食べられるとも知らずに機体の中で長年眠っていたものをいきなり食べるというのも、相当に勇気がいるのかもしれない。

先日、地元に戻った時にスーパーのゲームコーナーに寄ってみた。ここでもうキャラメルはなかった。景品といったらカードやヌイグルミぐらいのものだった。

もうゲームコーナーで60円のクリームキャラメルを手に入れて、幸福感に浸ることはないのでしょうな。

時の流れは無常なり。

（宮城県　川村ゼリコ裂破君Ⓓ）

☆昔のキャラメルエレメカはほとんどがルーレット方式の運ゲーで、ゲーム性うんぬんより当たれば定価より30円安くてラッキーってな世界。

でもブツが手に入るのが嬉しかったんじゃなくて、「当てる」という行為自体が楽しかったんだよなあ。

今のエレメカは景品目当て中心で、「商品をゲットする」という行為自体は二の次っぽいよね。ちょっと寂しい。

愛の道しるべ

つっこみ三昧

☞チョベリバがシベリヤなら、チョベリグは南極か？（No.174、P100参照）

（埼玉県　野村純平君Ⓔ）

⬆本来なら南極点に張り付けの刑だが、しげるさんがいなくなると交通費が貰えないから免除である。

☞田渕さんは元チーマーだって聞いたんですが本当ですか？

（福井県　もふ君Ⓕ）

⬆んじゃそりゃああ?!全く関係ないっつー。道端やクラブでクダまいてるヒマあるぐらいなら家の手伝いでもしたまえよってカンジ。

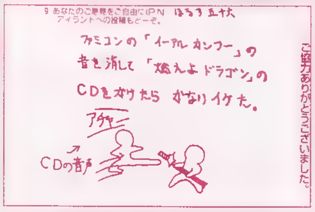
☞7月から転勤でメチャクチャ田舎の方へ飛ばされます。ゲーセンどころか、ゲーメストを買えるかどうかもあやしいです。

（兵庫県　はげたこ君Ⓖ）

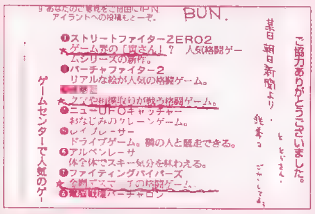
⬆田舎にも田舎なりの楽しみ方があるさ。それに定期購読があるから半径100kmに書店がなくてもとりあえず安心だ。



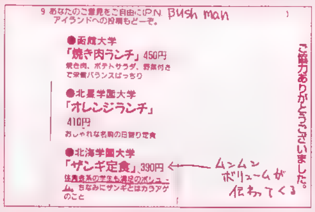
⬆ま、なんとなく。⑦



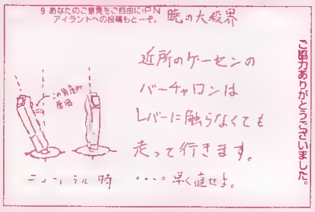
⬆あの曲は強制的に気合を充填させるよなあ。⑧



⬆間違ってはおらんだろう。⑨



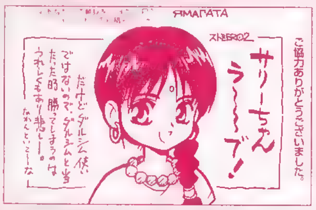
⬆ペレストロイカの味。⑩



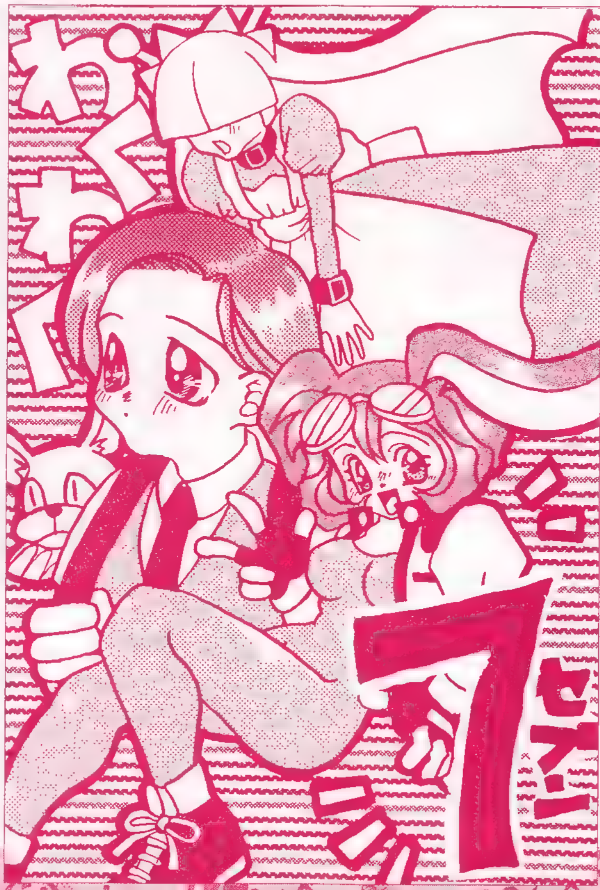
⬆すこぶる困るのう。コール店員。⑪



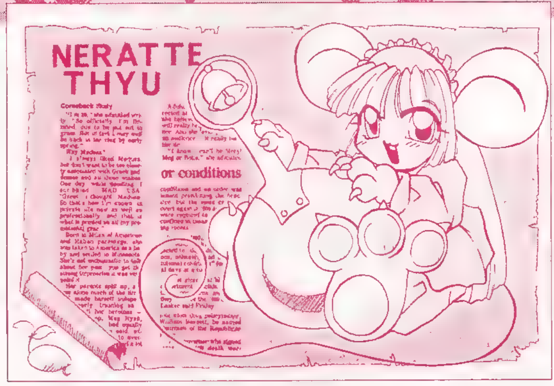
⬆D&Dは必要以上に自己主張が激しいのう。⑫



⬆わりと動きがこまかいのよ。⑬



⬆（沖縄県　青空うるるさんⓈ）☆AOUショーでプレイしたっきりもう半年たったなぁ〜。そろそろ出撃か



⬅(東京都　たかはしなこさん⑮)
☆うおおっねらってチュー!!早く発売してくれい!!こいつはしんぼーたまらん。

燃えよ青春!!

その一線を越えるのだ



「覚醒」と言うか、「プラトーからの脱出」というか、ある日突然今まで出来なかったことがさも慣れたようにできたということは、ゲームでもあることだった。

と、このように最近私を確信させてくれたのは、やったことのある人なら言わずもがな、ない人でもメストを見ればその難しさが伺い知れる「バトルガレッガ」だ。

私がシューティングをやりこみ始めたのはダラ外からで、まだそれほどうまくない。というより下手だ。

しかも縦シューはラスボスまで行けるようになったゲームもあるもののまだクリアできたゲームはない。これは途中であきらめて、新作ゲームを始めてしまうこともあるのだが。

バトルガレッカなんぞ、最初プレイは2面で即死だった。2週間くらいのブランクをおき、メスト攻略を読み「ランク上昇防止」なる手段があることを知った。

何しろ、このゲームはボタンを連打することによってランクは地獄上昇を遂げる。ある店の連射ボタンの上に貼ってあった『DANGER!』の文字が印象的だった。

それでも3面ボスか4面がやっとだったが、ある日、きりを飲んで体温を下げながら(というのも熱中して顔が真っ赤になるため)プレイしていくと、あれ?あ?あ!といって残機のある状態で5面ボスまで到達してしまった。

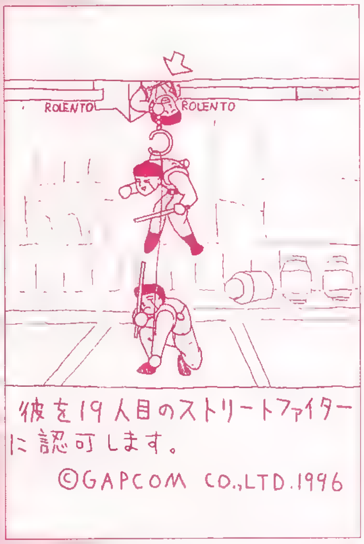
と、ここまでならマグレでもよいのだけど、その後プレイした逆鱗弾ではいきなり初の1コインクリア、19XXもクリア、ガンバードも初クリア(1周目)してしまった。自分でも物凄く驚いた。

今、バトルガレッガはコンスタントに5面ボスまでこられる。そんなわけで、次はいきなりバブルメモリーズをやりこんでいる。というのは、どんなジャンルでも初めは下手なのだ。面白いという感情は、努力の後にこそ初めて本当に味わえるのではないだろうか。

「苦手なジャンルだ」と決めつけてプレイしないのはもったいない。あの「瞬間」をもう一度、いや何度も味わうため「やりこむ」ということを楽しむの一つの面白さだと思う。

(東京都　あづまの甲斐次君①)
☆ゲームやってて何が面白いかってゆーと、腕前が上がるにつれ『俺ってヒソカに成長してるじゃん』と如実に感じられるところじゃないだろーか。

ガレッガは5ボスからが勝負だ(ここが第一の壁だー)。諦めずにブッ倒そうぜ。

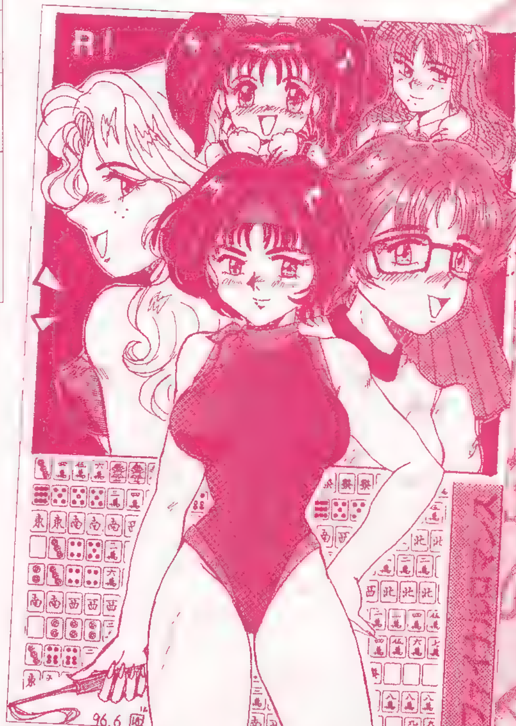


➡(宮城県　猪野高広君⑯)
☆線の上の力持ちか。



⬅(岡山県　森永さん⑰)　☆ジューシーってトコ?

D&D悪魔の辞典vol.1　「大オイル」…人類最強の兵器。ファイナルストライクより強い。
(大阪府　張桐ジャベリン君Ⓗ)



⬆(京都府　佐々岡ゆりのさん⑭)
☆対戦は時折瞬間的に盛り上がるんだよなあ。思わず連コインさせる罪なゲームだ。



こちらこだわり派

燃えろシチュエーション

ストーリーはゲームに味付けをする。でも最近は舌が肥えてきたのか、設定やデモだけじゃ物足りない。つまり、プラスアルファが欲しいのだ。

そこで何をプラスするかだが、例えばゲーム中にストーリーを盛り上げる特殊なシチュエーションを加えてはどうだろうか。

シューティングなら、おとり作戦のため、とか、30秒間敵に狙い撃ちされながら敵をひきつけたり、きりもみ状態で落下する味方機を、敵の攻撃をかわしながら救出するシチュエーションを加えてみる。

格闘なら、CPU戦で右腕を銃で撃たれた主人公が、片腕だけで戦ったり、不安定な飛行機の翼や、時限爆弾が仕掛けられた屋上でラスボスと一騎打ち！時間内に倒せなかったら爆死（お約束）というのもおもしろい。

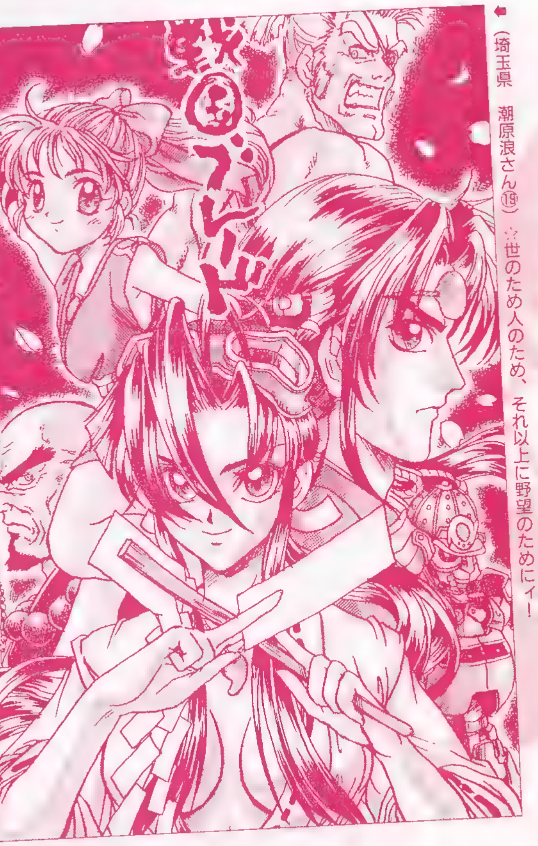
世にアーケードゲーム多々あれど、まだまだストーリーの見せ方には改良の余地があると思う。

折角技術が向上して、いろんなストーリーの見せ方ができるようになったのだから、もっとスパイスの効いたシチュエーションを加えれば、よりゲームの世界にのめり込めるのではないだろうか。

（岡山県　バトルケニアってギャバンなの？君当Ⓙ）

☆まっさーにそのとーり。リアルさやキャラクター設定のみを追求するのもいいけど、やっぱり肝心要は、コインを入れるだけでプレイヤーをグイグイ引きこむ画面の中のシチュエーション演出なのだ！

映画的演出（完全な受け身）の後ばっかり追い掛けないで『プレイヤーと一体化できる』、ゲームという媒体ならではの演出をスゴく望む次第。



⬅（埼玉県　潮原浪さん⑲）☆世のため人のため、それ以上に野望のためにィ！

アイランド大賞発表いる――。今回はNo.156&157。156の文章部門は未だケリがつかない対戦台問題の最近病弱なうまを君。イラスト部門は春麗イラストの高野すずきさんでした。

続いてNo.157。文章部門は女性ゲーマー頑張るべしっ、のカトリ405さん。イラスト部門は　パパニューちっくでグッタリーニのシンガポールスリング君でした。

いよいよ次回で95年度も終わり（長え）。大賞発表も近い！



⬆（大阪府　MINOYA君⑱）
☆おや、エミーじゃないのね。（しっぽ×２）

唐突さがステキ
マイティ害DX

質問、なぜ悪の組織はやたらと格闘大会を開きたがるのですか？

ステージは秘境、観客はいない。レフェリーもいない。招待選手の基準はめちゃくちゃ。金もうけや人材探しや何かをアピールしたいわけではなさそうですね。

（滋賀県　五十五万石君Ⓚ）

☆そして必ず招待選手の中の一人に組織を潰されるんだよな。ヘンなお約束。

遅ればせながらゲーメスト10周年企画。

編集部内で論議を巻き起こした事について、テレビの前のみんなと一緒に再検討する番組を作る。

記念すべき第一回のお題目は「苺Tシャツは是か非か」。

（群馬県　科学者YAH君Ⓛ）

☆一見アカデミックな番組内容になりそうだが、編集部内で巻き起こった討論のほとんどが、取り留めのないどーでもいーよーな議題ばっかりなんだよね。

しかし第一回から苺Tシャツとはあまりにディープだ。

ZERO2ムックにサリーが美少女と紹介されていた。少女か…？と言うギモンがふと頭をよぎったが、そういえば10年ぐらい前に見たインドの本には、女の子は大抵15、16歳までには嫁に行くと載っていた。

…とすると、もしかしてサリーってさくらより若いんじゃあ？うらやましすぎる…ダルシム！

（愛知県　江ケ滝ささささんⓂ）

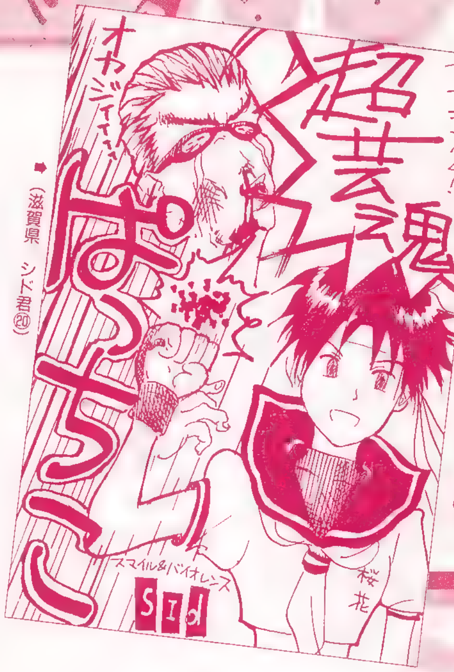
☆インドの女の子ってみんな異様に美人ですよね。ちぇ。

関係ないけど、不破刃とグワジンは似てると思う。弟は不破弾なのか？

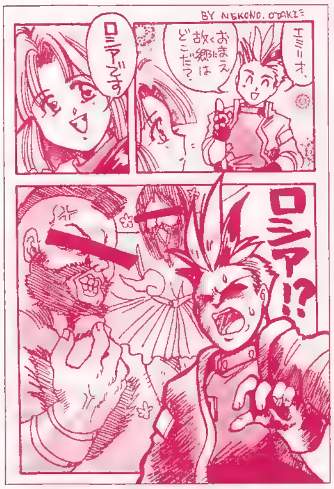
（東京都　高根智之君Ⓝ）

…末弟は不破ン判とか言うんじゃねーだろーな。↑マニア。

超芸魂



（滋賀県　シド君⑳）



（高知県　大滝猫野さん㉔）
☆ロシア‥懐広すぎだ。

シャドーオーバー ミズパク大作戦

ファイター・ロウはマジックユーザー・モナムーに問いかけた。なぜ敵から逃げてばかりなのかと。

「…シャドーエルフの店で胸にタッチした時に言われたさ。

『あなたってとってもHなのね』と。タイプGなんですけど俺！と何度弁解しても聞いてもらえなかった…常人ならば『あなたってとってもGなのね』もしくは間違えたとしても『あなたってとってもHタイプなのね』と付けるだろう！なのにイー！他の客もいたのに超ハズー！つーわけでこのGタイプ初期装備ガントレットオーガパワーを証として汚名を晴らす覚悟なのサ。迷惑かけてすまん」

パーティー一同大ホロリ。

クレリック・タニシはいたく感動。

「わかる、わかるぞモナエッタ！私もCタイプなのにH呼ばわり！しかもヒゲと！」

それは真実。

「OK！我々は全面的に協力しよう！エルフ！シーフ！君たちも逆セクハラとして、ブラックドラゴン後の親父の胸板をクリック…ああっ！二人とも愛想つかして行っちまったー！」

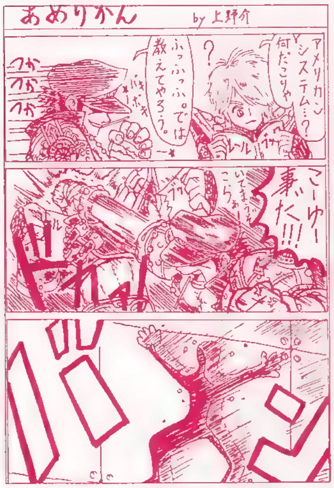
「かまうかー！」

結成！シャドーオーバーお触り部隊！

シン？グラントリ公国進攻？なんかそれ食いモンすか。ただひたすらにモナムーをかばうこの旅の難所は3ー



（北海道　混血BEM君㉑）
…そーいやクモが苦手って設定があったな。



（岐阜県　上野介君㉕）
☆オオーウ、ナメリカーン。



（京都府　村田真吾君㉓）☆今まででもトップクラスのワビサビだと思うのだがどうか？

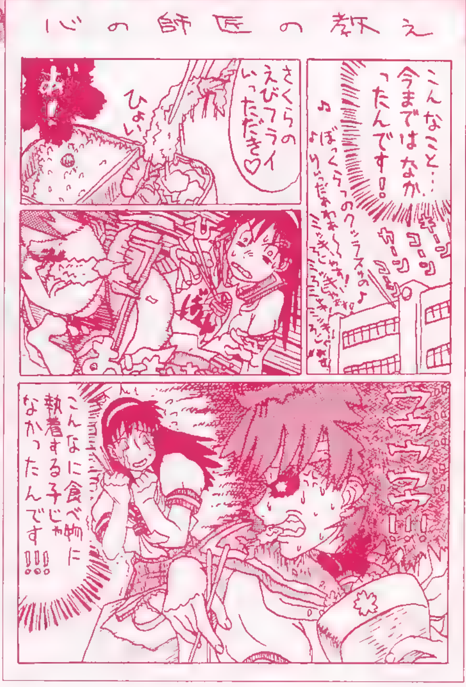


（千葉県　S－NSL－君㉒）
次回作は一気に話が宇宙規模になるのかッ。



（東京都　団鬼焼きさん㉖）
☆チーマーも殉職って言うのか？

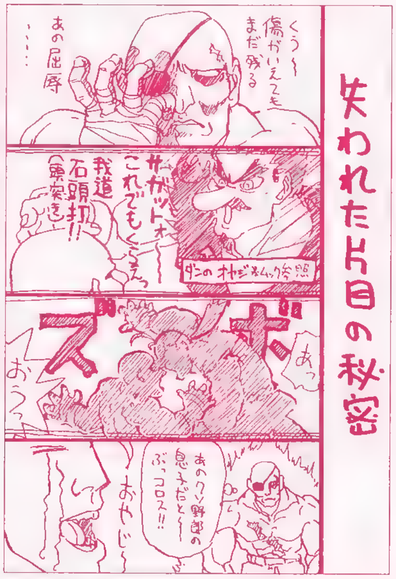
Aジャガーノートであった。ボウノールの連弾弓がモナムーを襲う！だがしかし風より速く、クレリックとファイターが体でそれを止めたまま前進した。
「どうやら最後の最後で盾らしいことがしてやれたらしいな・い、今だゆけい！」
「ハァーッアイスストーム！」
最初からやれ。
多大な犠牲スケベ親父2人を払いつつ、ピボルダーを叩き割りシャドーエルフの店へ入るモナムー。反撃を食らわないようにプロジェクトイメージを付けて突入ー！
「たのもおおう！鬼の力を借りて、今必殺のオーガクリック！」
「あなたってとってもオオ」
オーガ拳は胸を貫通した。崩れ落ちるシャドーエルフねえちゃん。
「うっわー！マジックユーザー人殺したー！」
「お、おまえはクレリック！生きていたのか!?」
「しかも究極神拳！いーけないんだいけないんだ！TSR社に言ってやろー」
こうして一つの冒険が終わった。
（東京都　福田雄一郎君⓪）
☆歴史の裏の冒険者に幸あれ。あと不憫な店員さんにも。



➡（東京都　佐藤浩範君㉛）☆出藍の誉れである。いっやー!!



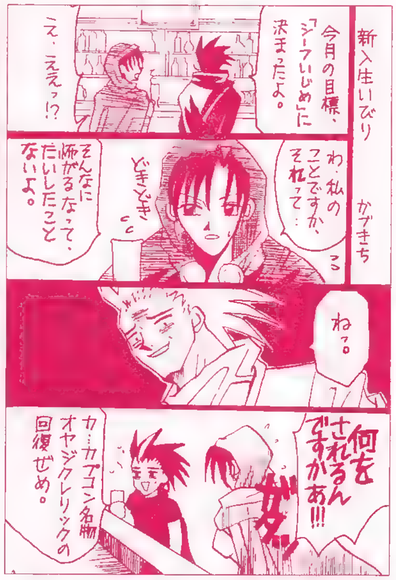
⬆（山形県　木村烏龍君㉙）
☆赤き血の祝福には逆らえねい。



➡（神奈川県　哲田すな君㉜）☆イヤーンな親子だ。



➡（東京都　SHUN・K君㉚）☆パロディ以上の深いモノを感じるぜ。



➡（東京都　河月雷也忍者フェチ一号さん㉗）☆健康的かつ陰湿である。

今月の唄心

「もっと！モット！闘鬼滅鬼〜featuring　火引弾」
（ときメモオープニングで）

♪ハンパな野郎とか　最初に言い出したのは
誰なのかオラア！
突き抜けて行く　震空我道拳
今日も相手の前で　チョー発かまして
勝利のポーズは　『余裕っス』
とっておきのオリコン
こ・う・りゅ・う♥
だ・ん・く・う♥
し・ん・く・う♥
サーイキョーウ！
あなただけに極めてほしい
（も一丁！）パンチは一流
（なめんじゃねえぞ！）この俺の強さ
際限ないぜ　青天井だ
（どしたどしたア！）サイキョー挑発
（おっしゃあ）使いこなしたら
今日こそ勝てそう
『Choice me please』
（福岡県　片桐・川口ガード不可君Ⓟ）



➡（大阪府　浅惣イヲリさん㉖）☆浮いているのは…いやゴホン、ゲフン。



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。
　なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。
　掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。
○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③

買います

●テクノソフトのオリジナルCDサンダーフォース～、エレメンタルマスターを各3万円で買います。またザ・スーパー忍の音楽CDを1万円で買います。まずはW葉書で連絡ください。（〒373 群馬県太田市鳥山907-8 柿沢隆盛）③

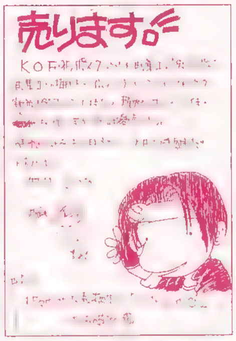
●PS版ときめきメモリアル限定版か96年度版ときめきカレンダー（新声社製）を適価で買います。まずは封書で連絡ください。（〒574 大阪府大東市津の辺町11-5 丸山都雄）②

●ときめきメモリアルのポスターNo.0（美品希望）を買います。希望価格明記のうえ連絡ください。（〒564 大阪府吹田市江坂町3-67-1 由上泰孝）③

●ストZEROのダンのテレカ（美品希望）を5千円で買います。また、ほかにもアーケードゲームに関するテレカ（特に非売品）を買います。まずはW葉書で連絡ください。（〒003 北海道札幌市白石区学通10-7-15-6 田口貴広）③







●スーパーリアル麻雀PVI・香山タマミの等身大ポップ、同級生、唯のお楽しみBOX入り人形・ワルキューレに関するものを買います。送料込みの希望価格を明記のうえ封書で連絡ください。（〒143 東京都大田区大森東1-31-3-809 打越義一）③

●ときめきメモリアル初回限定パズル「大好き」を高価で買います。希望価格、保存状態明記のうえW葉書で連絡ください。（〒669-13 兵庫県三田市藍本4101-5 山田祐輔）②





売ります

●サイキックフォースオフィシャルガイドブック、餓狼3キーホルダー全種類、ときメモグッズ、KOF'95などのポスターを売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。リスト希望の方は80円切手同封の封書で連絡ください。（〒807 福岡県北九州市八幡西区力丸町1-22 岡本泰知）②

●ときメモポスタードリーム10枚セットで売ります。高価優先。高価な方にはPS版ポスター、PS版ポストカードも付けます。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。（〒196 東京都昭島市緑町5-14-11 小林克至）③

●ゲーメスト100号記念テレカ、ゲーメストワールド発売記念テレカ（各非売品）を適価で売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。送料こちらもち。（〒950-01 新潟県中蒲原郡亀田町東本町4-1-9 長谷部卓也）②

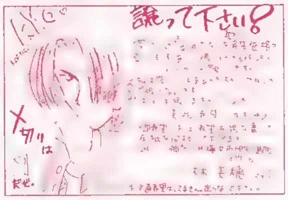
●ストゼロのポスター、ストゼロ2のポスター、RB餓狼特大ポスター、SNKポストカードセット（非売品）、バーチャ2の業務用非売品ポスター（パイと全員）を売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。バラ可、送料こちらもち。（〒939-16 富山県西砺波郡福光町土生新2247 木戸正紀）③

●非売品ソウルエッジロゴ入り腕時計（新品）とナムコロゴ入りカード電卓（新品）をセットで売ります。まずはW葉書で連絡ください。（〒341 埼玉県三郷市新和4-567-1 高橋俊幸）①

●ストゼロ2地方大会優勝商品の、カプコン非売品テレカ（春麗とアニタの絵柄）、ゼロ2ポスター、ゼロ2サンプルビデオ、ゼロ2通信を売ります。（〒513 三重県鈴鹿市阿古曽町23-19 高田慎二）③

●ネオジオCD本体一式＋コントローラープロ＋RFコンバーター＋真侍魂＋得点王3＋トップハンター＋龍虎の拳2＋RB餓狼＋ソニックウイングス2＋ネオジオCDスペシャル＋ポスター等のおまけを2万円程度で売ります。





交換・その他

●またはセガサターンとの交換も可。詳しくはW葉書で連絡ください。（〒029-04 岩手県東磐井郡大東町猿沢字袋沢79-2 菊池洵也）③

●こちらのネオジオCD本体＋コントローラー×2＋RB餓狼＋KOF'94、'95＋餓狼3＋斬紅郎ほか4本をあなたのPCエンジンLTと交換してください。まずはW葉書で連絡を。（〒410 静岡県沼津市大岡683-2青木ハイツ101 滝沢智也）③

●一緒にゲーセンに行ってくださる方を募集します。多少遠くても構いません。また文通してくださるかたも募集します。男女不問。文通の方は初回のみ80円切手を同封してください。（〒208 東京都武蔵村山市大南1-18-9 渡辺裕幸）③

お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区内神田1－11－4　新声社　ゲーメストアイランド係

私たちは現行の学校制度が喪ってきた発想力や
創造力や独創性を大切に育ててきました。
今から臨む21世紀の産業界が必要とする
人材の創成に重点を置いてきました。
創造の自由な精神と枠にとらわれない
明快なビジョンを掲げて、ものの役に
立つクリエーターを育ててきました。

本年卒業生(平成8年3月卒業生)は全校全科を通して、
平均就職・デビュー率99%を達成しました。

© Disney



YAG代アニ学院は
ウォルトディズニー
映画祭'96を
協賛しています

自由な創造の学校
YAG 代々木アニメーション学院®

社団法人 日本映画テレビ技術協会員　社団法人 視聴覚教育協会員　社団法人 日本漫画家協会員

フリーダイヤル 電話 0120-310-042 才能を世に　FAX 0120-310-595 才能すごくいい

〒151 東京都渋谷区代々木 1-20-3-GM-7
ホームページアドレス http://www.cri.co.jp/yag_info/
E-Mailアドレス yag_info@po.cri.co.jp

平成9年生徒募集・案内書無料進呈

創造のエリートをめざすなら
アニメ＆コミック教育で
わが国初の認可校へ



校長／多湖 輝
(千葉大学名誉教授)

学園説明会

平成8年7月27日(土) PM1:00～3:40
・学園説明と文化講演
・体験実習と就職説明
ゲスト　井関利明先生　見城美枝子先生
　　　　俵 萠子先生　月岡 貞夫先生

参加無料。ご希望の方はハガキかTELで下記まで。

学校法人 専修学校 マルチメディアアート学園

〒106 東京都港区西麻布3-8-7 TEL03-5421-2671

発売近し、恋せよ乙女！

DEAD OR ALIVE
デッドオアアライブ

やってもうたぁ～!!連載初期にしてグラフィック集。でも攻略内容は充実してたりするんだな、コレが。

担当：スカシマンズ　文責：オレだけ？アディトシ

だから僕らは生死を賭ける！
～DEAD OR ALIVE グラフィック集～

ほぼ完成に近づき、この号が出ている頃には、少なくともロケテストは行われ、もしかして発売に漕ぎ着けているかもしれないデッドオアアライブ。

今まで、キャラ紹介やシステム解説、インスト技の説明等で記事を構成してきたが、ゲームの第一印象を担う重要な部分〝グラフィック〟については、ほとんど触れていなかった。

そこで今回、テクモ側からの強い要望もあって〝グラフィックだけ〟のページを作ってみたけど、どう？

何でも〝立体感〟と〝肌のなめらかさ〟を同時に出すのは、モデル2では難しいらしいんだけど、技術的な細工によって、ある程度解消したとのこと。

ま、その辺に注目して、このページを見てくれたら、これ幸い、てな感じかな。

イエ～イ




オレの彼女は超ア○ロ

コーホー



投げ技はパロ…




カレー部に入ろう！

髪は2色です



【ゲーメストエキスポ情報】★新作発表ゲーム

「デッドオアアライブ」



かすみ1P



かすみ2P





EXPOに出るぞォ〜

何と、我らがデッドオアアライブが「ゲーメストEXPO」に出展されるぞ。

どれぐらいの完成度で出されるかはまだ不明だが、貴重なプレイ経験となることは間違いない。来場する人は見逃すなよ！

ゲン・フー

小柄ながら重い岩のような中段技を操る、心意六合拳の使い手。愛称は“じじい”。検討の余地はまずないね。

前回、7キャラのインスト技を紹介したが、ゲン・フーだけはまだそれが決定していなかったために、掲載できなかった。

よって今回やるわけだが、前回のザック同様、性質等が本決まりでないため、形態だけしかお伝えできない。

技名は右上から右下にかけて、**挑領(ちょうりょう)**、**鷹捉把(ようそくは)**、**双飛脚(そうひきゃく)**。

左上から左下にかけて、**単把(たんぱ)**、**斬捶(ざいすい)**、**硬開三皇鎖(こうかいさんおうさ)**。

全体的に単発技が多いのがゲン・フーの特徴。連係でつないだり「とりあえずコレを出していって…」的な技が少ないと思うので、使う側は、それなりの覚悟が必要。

しかし、デッドオアアライブは、普遍的に攻め手の起点となる“つかみ”があるので、リスクの高さは変わらないものの、手詰まりになることはないはず。読み合いの好きな人に、ぜひ薦めたいキャラだ。

⬉P



かがみ込んだ姿勢から、一気に伸び上がるように上腕を打ち上げる。

コマンド、形態からして浮かせ技のようだ。

P



踏み込んで掌底を叩き込む。レイ・ファンにも同じような技があるが、そちらは硬直時間がえらく長い。この技は果たして、どうなるか…。

P



大きく振り上げた手を打ち降ろすと同時に、体全体をブチ当てる技。

モーションが大きそうなので、うまく出すのが難しいだろう。

⇩P+K



膝蹴りと同時に、拳を打ち上げる。

割と有名な技でコマンドも簡単。インスト技の中では、比較的多用できるだろう。

H+K



両足を揃えてジャンプすると同時に、体をくの字に折り曲げて蹴り上げる。

着地後の隙はなさそうだが、空中で叩かれるのだけは注意。

P



相手の急所に、瞬時に3発叩き込む投げ技。

前号で紹介したとおり、ヒット感が楽しい。コマンドが特殊で、実際、入力が少し難しい。

陽出づる日はまだか!?

ホールドマスター夜明け前

今回の「ホールドマスター」は、つかみボタンを実戦に投入した際におこる具体的なシチュエーションから発生する基本的な読み合いを解説していこうと思う。

では、最初に〝つかみ〟の形態について。

と言っても、キャラによってモーションの違いはあれど、このキャラのものはつかみやすく、このキャラのものはつかみにくいといった性能面での違いはほぼなく、つかんだ後の相手の状態によって分別される。

すると〝背後タイプ〟〝硬直タイプ〟〝ダメージタイプ〟の3種類の分別が可能。

これのどのタイプが多く、どのタイプを少なく持っているか、そしてそれを生かせるどんな技を持っているかによって、そのキャラの〝つかみ性能〟が評価されるわけだ。

よって、どのタイプの〝つかみ〟が強力かどうかは一概には判断できない。

しかし最も読み合いの要素が多いのは、間違いなく背後タイプ。

その他2つのタイプは、今まで3D格闘ゲームをプレイしてきた人なら、すぐに対応できるかもしれないが、このタイプだけは、改めて知っておかないと必ず損するぞ。

具体的に、どんな読み合いになるかは左の写真図のとおり。

タイプ別の細かい説明は、下のカコミ部分を参照してほしい。



背後をとった場合、背後投げor関節技を仕かけるか…、



投げ等は、これで迎撃できるが、打撃技には潰される。走って逃げたり、ただしゃがむよりも、振り向き攻撃を出すか出さないか、もしくは振り向いて逆につかむかを考えたほうがいい。



単発の中段技や、連携技を入れるかの2択。

ダメージタイプ



ダメージタイプは、成功すると同時に相手にダメージを与える、いわゆる〝当て身〟に最も近いタイプと言えるだろう。

そのため、つかんだ側に圧倒的有利な状況は訪れない。

とは言え、ダメージもそれほど高くなく（キャラにもよる）、腐っても〝つかみ〟なので、つかんだ側が先に動け、選択肢を迫ることが可能。ちょうど、お馴じみになりつつ〝ひるみ〟や〝よろけ〟といったものに近い。

全体的に見て、使いやすい中段技を多く有するキャラが、このタイプを有効に使っていけるはず。

そんなにうまく2択を迫れなくとも、押すことはできるからね。

硬直タイプ



まったくダメージを与えられず、相手を崩すだけだが、やられた側の硬直時間はかなり長い。

そのため、調整中の現在では、そこに無条件で次に技が入るようになっている。

なまじ確実に入らなくとも、どのタイプよりも完璧な2択を迫れるわけだから、対処法もなく（読み勝つしかない！）、一番強力な〝つかみ〟と言えるかもしれない。

ゆえに、普段の立ち回りでは決めにくい単発の中段技を持っているキャラが、このタイプを生かせ、〝つかみ〟がある意味主戦力になるはず。

ま、そういったキャラは割と〝待ち〟ぽくなってしまうかもしれない。

背後タイプ



成功すると、相手に背後を向けさせるタイプ。

最もキツイ状況に追いやれるタイプで、やられる側は対処法を知らないと、かなりヒドイ目に遭うことは確実。

しかし、このゲームは背を向けたときの、振り向き攻撃は結構強いので、しっかりとちゃんとしたタイミングで出せば、やられた側も、そう簡単にはダメージを受けない。ちなみに振り向き攻撃は、⇩Ⓚかとりあえずは安定。

一応、このタイプは背後投げ（関節技）の強力なキャラが、当然最も生かされるとされている。そして、そういった背後投げ（関節技）には、派生するものもあるが、背後と言えども振りほどくことは可能だ。

各キャラ別アフターホールド

基本的に、キャラごとのつかみモーションは4種類あり、上中段のⓅとⓀ、下段のⓅとⓀで分けられている。

その4種類の中の、タイプの多少によって、キャラごとの〝つかみ〟が特徴づけられるというのは前述した。

また、前ページで〝つかみ〟は3タイプ、と書いたがキャラによって数字的な違いは多少ある。

つまり、ダメージタイプだが威力は低めで、その分硬化時間が長くなっていたり、硬直タイプだが、硬化時間があまりない、といった具合。

ややこしいと感じる人もいると思うが、キャラ性能にリンクさせて調整されているから、そういった微妙な点が生じるのは、然るべきことなのだ。

そこでキャラ別に、つかんだ後の主な行動、考え方をまとめてみたのがこのページ。

ゲームは完成していないので確実なことは言えないが、少なくとも方向性は間違わず示唆しているはず。参考にしてほしい。

なお、ザックとゲン・フーは、次号以降ということで、今回はなし。スマン。

ジャン・リー

対上・中段Ⓟは張り手、Ⓚは蹴りを入れるダメージタイプ。対下段はⓅが背後タイプで、Ⓚが硬直タイプだ。

スピニングドラゴンナックルといった単発で高威力なものや、中段スタートの連携を有することから、ジャン・リーは、ダメージタイプの最も典型的な使い手と言える。上段だが、ガード不能技のドラゴンキックもあるしね。





ただし、その分間関節技の出が、このキャラは遅い。

よって2択に持っていくのは難しく、冷静に対処されるとかなりツライはず。

つかみ後あえて何もせず、わざと手を出させて、再びつかんでしまうのも一つの手だ。

威力は低くなるが、下段スタートの連携も交ぜよう。

バイマン

バイマンのつかみアクションは、腕を折る（対Ⓟ）か、アゴに掌底打をくらわせる（対Ⓚ）かの2つだけである。

もちろん、ⓀよりⓅのほうがつかむ機会は多い。そして腕を折る動作は、イコール背後タイプだ。

バイマンの背後関節技は非常に強力。モーションリーチがあるので、走って回避することも不可能。





しかし残念なことに、中段攻撃があまり強くない、タイミングが遅れると、すぐ迎撃されるぞ。

投げ技や関節技を狙わないのなら、ⓅⓅからの派生技を多用したほうがいいかも。

リュウ・ハヤブサ、かすみ

リュウとかすみは同じ忍者ゆえに、つかみの形態もほぼ同一。ただ、かすみのほうが動きは早いので、リュウよりも、つかみ後は有利に展開できるだろう。

対中・上段ⓅとⓀは、腹に掌底打。下段Ⓟは背後を取り、Ⓚはバランスを崩すのみ。

忍者2人は、打撃技の幅が広い。連携も豊富だし、使える単発技もある。そして何と言っても、動きが俊敏。





2択は考えるべきだが、コレとコレを使い分けて、と決めつけず、多くの技を使いこなして、相手を惑わすことに重きを置いたほうがいい。

また、しゃがみ投げもあるので、活用していくといいだろう。

ティナ

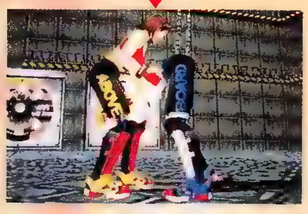
対上中段はエルボー、対下段は張り手を入れる。

投げ技を得意とするティナは、やはりつかんだ後は狙っていきたい。間合いもそれほど開かないので、難しいことではないだろう。

しかし、強力な中段技が大振りなものが多いだけに、読み合って競り勝つのは、かなり大変。

レバーを入れることによって大ダメージを与える、関節技ではない〝つかみ〟もあるので、そちらも臆せず狙っていきたい。





また、ティナは強力な3連派生投げを持っているが、関節技同様、途中で振りほどかれることを覚えておこう。

ちなみに、しゃがみ投げも選択肢に加えておいてほしい。

レイ・ファン

レイ・ファンの〝つかみ〟は、すべて成功しても相手にダメージを与えることはできない。

よって、つかんだ後、相手に与える硬直時間が、かなり長いのだ。

レイ・ファンの固有打撃技は、出が早いとは言いづらいが、判定が強く相手の攻撃をかわしやすい特異なモーションのものが多い。

とりあえずは関節技を狙い、手を出させるようにして、カウンターをとれればベスト。





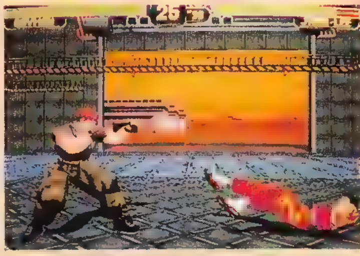
変更されるかもしれないが、現段階では無条件で硬直中に技が入り、それで安定できるようになっている…。

デンジャーゾーンを我が物とせよ!

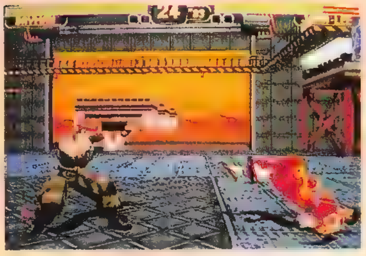
危険地帯闊歩道

闊歩道 導入編

「闊歩」とは…、堂々と歩く、気ままに行動する、といった意味。つまり、このコーナーはデンジャーゾーンの性質を見極め、それに対する警告は促すものの、畏怖の念を拭い去り、自分の味方につけてしまおうというものだ。
　まずは、その概念から説明していこう。



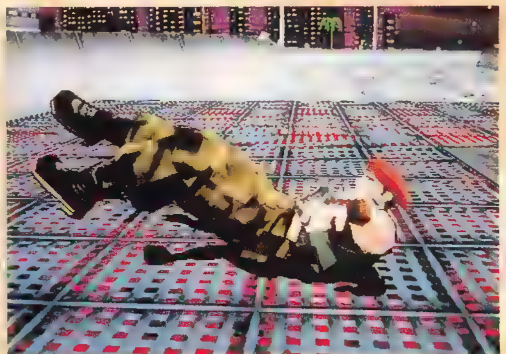
通常フィールドでのダウン。ダメージはこれぐらいだが…。



Dゾーンでは、こんなに。そしてバウンドが怖い。

つかみに響く　デトアリズム

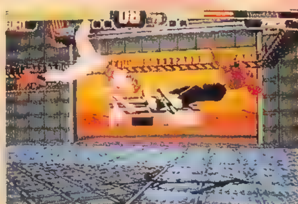
デンジャラスゾーン（以下Dゾーン）…。直訳すれば効力の程はすぐに理解できると思うが、一言で言えば"威力増"のシステム。
　Dゾーンでダウンすれば、通常の中央フィールドよりも手痛いダメージを受けるわけだ。
　場所はフィールド周辺。四方ぐるりと囲まれ、中央に戻るかリングアウトしない限り、そのゾーンから逃げだすことはできない。
　また、グラフィック効果として、ダウンと同時に爆発が巻き起こり、ダウンしたキャラはしばらく制御不能となる。音響もすごいぞ。
　現在のところ、広さや効果の違いは見受けられず、全8ステージはほぼ同一のものが設定されるみたいだ（グラフィックは分からない）。
　さて、そんなDゾーンだが、闘いに大きく関係してくるのは、単にダウン時のダメージ量だけではない。
　空中コンボとも深くリンクしており、Dゾーンでのダウン後は、キャラがバウンドし、そこに普段の立ち回りでは入らない多段なコンボが入るのだ（具体例は次のページ参照）。
　もちろん、このゲームはリングアウト制なので、その多段なコンボによって、そのまま運ばれて負け…。てなこともあるわけだから、リング際に追い詰められることは、すなわち、リングアウトとDゾーンの2つの危険に苛まなければならないのである。
　よって、次から説明していく"受け身"が非常に重要。Dゾーン効果を最大限に生かす前に、知っておいてほしい。



着地ちょい前
ここで押せ!!

だから受け身がある

Dゾーンは、やれば分かるが"ヒドイ"ものだ。極めてくれば、1発死にのコンボも成立してくるかもしれない。
　それを防ぐために知るべきは"受け身"の存在。
　操作は、ダウンする前の空中でⓅⓀⒽ同時押し。関節技を抜けるのと同じコマンドだ。
　タイミングは、結構早め。ダウン寸前よりもちょい前。1発で決めにかかったほうがいいぞ。
　ただ高く吹っ飛ばしてくれる技に対してはいいが、滞空時間がないに等しい技のダウンに対しては、やはりタイミングがシビア。その技を、ほぼくらった時点で入力するぐらいでないといけない。
　まぁ、何から何まで簡単に受け身できると、Dゾーンの意義がなくなるけどね。
　そこで受け身をとった後の状況だが、とった側は必ず安全なほう、フィールド中央に転がるようになっている。
　また、相手キャラとの距離はたいして離れないので、バウンドするものとして大技を空振りしたところなどに、反撃のチャンスが訪れるわけだ。
　よって、とれるなら、受け身は絶対にとったほうがいい。
　ちなみに、Dゾーンダウンでフィニッシュすると、負けたキャラは超高く舞い上がる。



こんな風に吹っ飛ばされたら、余裕でタイミングを測れる。



しかし、こんな叩きつける技には、よっぽどの反射神経が必要。



Dゾーンでダウン。でも受け身を入力した…。



オッ何かいい方向に転がっていくぞ。



しかも反撃のチャーンス。受け身をとって悪いことはない!

闊歩道 実戦編

前ページでDゾーンの恐ろしさ、最悪事態の回避法を理解できたなら、今度は逆の立場になってみよう。
Dゾーンでダウンさせたら、いかにして高いダメージを相手に与えるか。これを考えていくのだ。





Dゾーン時のバウンドコンボは、持っていればⓅⓅ～が安定。持っていないキャラは、高威力の大技を叩き込め！さらに安定したいならダウン攻撃だ。

重宝される理由

さて、前述したように、Dゾーンで相手をダウンさせた場合、バウンド中に追い打ち、つまり"バウンドコンボ"を狙っていくのが鉄則。これを見逃すと、必ず後悔することになるはず。
なぜなら、このゲームは通常の空中コンボに、多段なものが期待できないからである。
確かに"浮かせ技"は各キャラに一つ以上はあるが、通常ヒットだと極めて高度が低く、立ちⓅや威力ある大技がまず入らない。
カウンターヒットなら高く浮き、多段コンボも期待できるが、当のカウンターシステムが起動するのが、技を潰したり、しゃがんでいたりするとき。そうそう訪れるものではないのだ。
つまり、Dゾーンは大ダメージの、あまりにも大事な担い手。まずは、その追い打つタイミングから解説しよう。

とにかく走り込みだぁ～

Dゾーンでバウンドコンボを狙うには、まずダウンを奪わなければならない。
その際、自キャラと相手キャラとの距離が、ほとんど開いてなければ、その場で技を出していけばいいので問題ないだろう。
しかし、そういった都合の良いダウン技は、たいてい投げ（関節）技で、打撃技でのダウンは「吹っ飛んで距離が出るもの」と認識しておくと良い。
その場合は、当然走ってヒットポイントに近づかなければならず、爆発を確認してからではダメ。もう爆発が起こるものと予測して、走り込んでいなければならないのだ。
別に特別な操作で"走り"を停止させる必要はないから、近づいたら直接コマンドを入力してしまってもいい。
ちなみに走り方は、ダッシュ操作（⇨⇨相手右側）を、一定の距離間で最後のレバーを入れっ放し。
言い忘れたが、Dゾーンにかかわらず、すべての空中コンボには威力補正がかかるようになっているぞ。




デンジャーゾーンにいったら 爆発確認せず、もう走っとけ!!

起こるべき読み合い

Dゾーンでの受け身のとり方、コンボの入れ方がある程度分かったら、今度はその2つの事柄を合わせて考えていこう。
まず、受け身をとる立場に立った場合、このとき、相手がバウンドするものとして技を出したらチャンス。硬直中に技を入れることを考えるべきだ。
逆にコンボを入れる立場に回った場合は、先に相手が受け身をとる確率を考える。叩きつけるような技を入れたら、まずとれないものと確信してもいいだろう。
だが滞空時間のやたら長い技でダウン、つまり簡単に受け身をとられそうなら、よっぽど入力のヘタな相手でない限り大技は狙わない。
距離にもよるが、Dゾーンにダウンする前に技を刻んで、入力タイミングを惑わすのが、それに対する一つの対処法。
もう一つは、何も技を出さず、受け身をとったところに2択を迫る。
Dゾーンでは、必ずこの辺の読み合いに行き着くはずだから、コンボ作りに平行して研究しておいてほしい。



もちろん、受け身された場合も考慮せよ！



ダメージを捨てて、ダウン前に拾っておく。ここが読み合い。



受け身を入力されそうだと予測したら…。

フィールドは広いぜェ～

Dゾーンでは怖さは、その威力と、そしてリングアウト。ところが、このデッドオアアライブでは、リングアウトで勝敗が決するという光景はあまり見ない。
なぜなら、リングが想像以上に広いからである。
他ゲームを引き合いに出して申し訳ないが、何とバーチャファイター2のおよそ2倍と言えば理解できるだろうか。
また、空中コンボでⓅⓅⓀを入れたときに生じる距離も、上空でヒットしてはいるが、"運ぶ"という感覚はあまりない。もちろんリングアウトするときにはするか、それを考えてコンボダメージを捨てる必要は、ほぼないだろう。





東京支店／〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店／〒530 大阪市北区梅田1-11-4
名古屋支店／〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
仙台営業所／〒980 仙台市青葉区本町2-17-27
金沢営業所／〒920 石川県金沢市尾山町2-17
広島営業所／〒730 広島市中区大手町2-7-10
高松営業所／〒760 香川県高松市番町1-1-5
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30

KONAMI



ハイパーアスリートたちよ、新記録を狙え!!

ハイパーアスリート
HYPER ATHLETE™

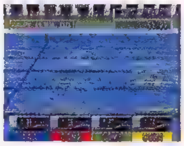
途中参加OK 次の競技から参加できます。

4人まで同時プレイ可能 4P筐体の場合

日本中を熱狂させた、あの「ハイパーオリンピック」が、3Dポリゴンでグラフィックを一新してアーケードに復活だ!! 競技は100m走、砲丸投げ、三段跳びなど全11種目。全国のハイパーアスリート諸君、怒涛の連打で世界新記録を叩きだすのだ！そして全種目制覇を成し遂げよう！







コナミ株式会社
本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1

CON コンスポ SPO

PS/SS　カプコン　今夏予定　価格5800円(税別)

こんなに早く出てもう最高!

ストリートファイターZERO2

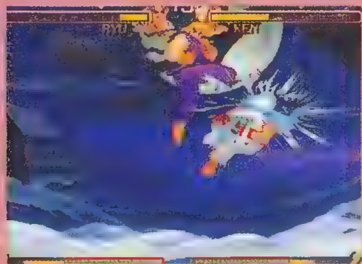
©1996 CAPCOM

みなさんおなじみの『ストZERO2』がもう発売なんです。びっくりって感じぃ〜。

総勢18人もの大所帯だ

業務用『ZERO2』が登場したのは、確か3月の終わりあたりだったよね。だけど半年もたたないうちにコンシューマで発売されることになったのだ。

メンバーは変更なしの忠実移植。レギュラー10人+隠れキャラ3人+ニューキャラ(一部旧アリ)5人で、総勢18人の大所帯だぞ。さあ今から家にこもる準備だ(?)。



▲まだサンプルバージョンなので、コンシューマロレントは見られなかった。



▲今だーくらえオリジナルコンボ!

PS/SS共に移植度は完璧

前作『ストリートファイターZERO』の移植度ってキミたちはどう感じた。はっきりいって完璧だったよね(でも篠原涼子がぁぁ)。当然今回の移植もはっきりいって文句なしの完璧移植なのだ。

サウンドやグラフィックはもちろん忠実。さらにはMーDー(とにかくいい音を使っていると思ってね)による迫力あるサウンドが収録されているのだ。ヘッドホンで聞けばゲームセンターよりもいい環境でプレイできるってわけ。

もちろん微妙な当たり判定や目押しコンボ、コマンドの受け付けもまったく同じ感覚でプレイできるぞ。当然ZEROカウンターや受け身なんかもそのまま移植されているので、アーケード版で練習しながら期待してくれても構わないぞ。

コンシューマだからこそ可能な、ボタン3つ分を1つのボタンに割り当てるセッティングも『ZERO』と同様に設定可能な点も見逃せない。お金がなくてなかなか練習できなかったみんなも、思う存分プレイしてうまくなってくれ。



▲OKオールヒット。忠実移植なので、オリジナルコンボも違和感なくくりだせるのだ。うーん気持ちいいねぇ。



▲スーパーコンボも健在。相手の隙に叩き込むのだ。



▲ダンの挑発も相変わらず伝説してるぜ。



▲プレイステーション版は8月9日発売予定だ!!

EXにて 古代祐三氏のやっぱロレントだね 定期連載中!!

あの『トア』のサウンドを手掛けた、古代祐三氏によるロレント攻略をEX紙上にて定期連載中なのだ。古代氏はゲームセンターで連勝を重ねる屈強のロレント使いなので、ロレントで強くなりたいあなたも、これを読めばもっと強くなれるかもしれないぞ?

攻略番長やカプコンの福本さんとの3大巨頭対決など、楽しい企画もやっているので一度読んでみてね!

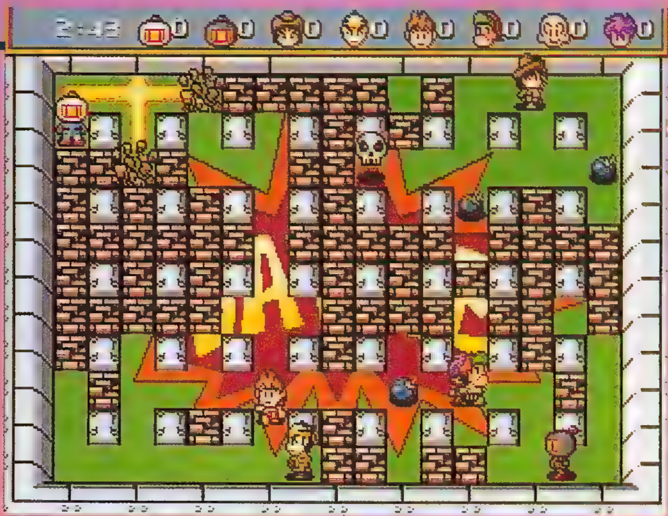


SS　ハドソン　7月19日発売　6800円（税別）

パーティーの必須アイテム！

サターンボンバーマン

あのボンバーマンシリーズが、遂にサターンに登場する。全国にまた、熱い風が吹き荒れる…。

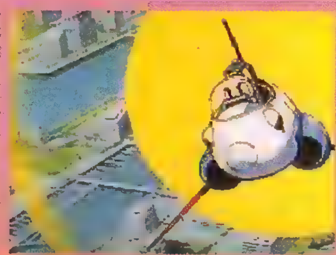


ボンバーマンといえば対戦、対戦といえばボンバーマン。この夏をさらにアツくするビッグタイトル、ここに登場だ。お馴染み、対戦を熱くするさまざまなパワーアップアイテムや、カワイイキャラクターは今なお健在。それどころか、ハドソン人気キャラクターたちも加わって、お祭りムードは、まさに最高潮といった様相だ。こりゃもう、やるしかねぇって。いや、ホント。

多人数同時プレイの決定版

大勢で盛り上がるゲームといえばこれで決まり！しかもサターン版は世界初、なんと最大10人までの同時プレイが可能になっている。その上、複数で組んでのチームプレイや、勝利数、殺傷数などによるポイントを争う〝Bリーグ戦〟といった新しいモードも追加され、さらに魅力タップリだ。

もちろん、対戦以外のモードも充実しまくり。1〜2人専用のノーマルモードに加え、今作には段位認定モードまでついている。トモダチのいないキミも安心さ。（チャキ）



ストーリー重視のノーマルゲームで、ひとりプレイもオイシイね。

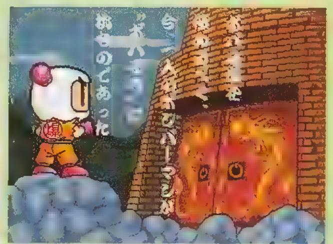
サターンならではの新モードを追加

段位認定モードで実力測定！ MASTER GAME

熟練度を判定するこのゲーム、いわゆる段位認定だ。段位は、9級から9段までの18段に、最高位の名人を加えた計19段。途中のステージには「マスター5師範」という特有のボスキャラも控えている。目指すはもちろん…。

う〜ん。なかなか段位は上がらないようだ。ボスも強いし。ボバる道はつらいのぉ〜。気を取りなおしてもう一度挑戦だ！

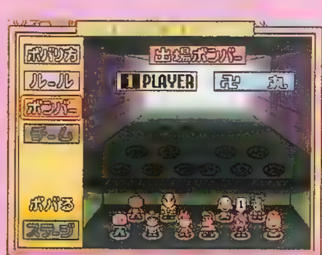




さあ！　ボバる度測定だ。心してかかるべし。修業の旅はつらいぞぉ〜。

最大10人同時プレイが可能！ BATTLE GAME

ボンバーマンといえば、やはり対戦。今回のウリは、なんといっても10人まで遊べ、通常の4倍の広さを持つワイドステージでの対戦だろう。やっぱ人数は多いに限るね。選べるキャラクターも個性豊かな10種類。ハドソン有名人大集合だ。



個性いっぱいのニューキャラクターたち。お気に入りのキャラでボバるべし。オーソドックスもいいけどね。

先に負けてしまった人もヒマにならない〝みそボン〟システム搭載。生きてるヤツらをジャマしよう。



サターンボンバーマンを**10倍**楽しむグッズはこの2つだっ!!

ボンバーなデザインがカワイイ!!



SBOM JOY CARD

エスボムジョイカード

ボンバーマンをやるならこのパット！多人数プレイ用に揃えよう。もちろん、連射機能なんかもついてるのだ。

お値段は**2480円**（税別）

サターンボンバーマンの発売と同時に、周辺機器も充実。それら必須アイテムふたつを、ここで紹介しよう。

パッド6つを接続可能



SBOM MULTITAP

エスボン マルチタップ

まさに必須、マルチタップ。多人数プレイのできないボンバーマンなんて、フタのないサターンのようなもの？

お値段は**3480円**（税別）

2つとも7月19日ソフトと同時発売!!

コンスポ

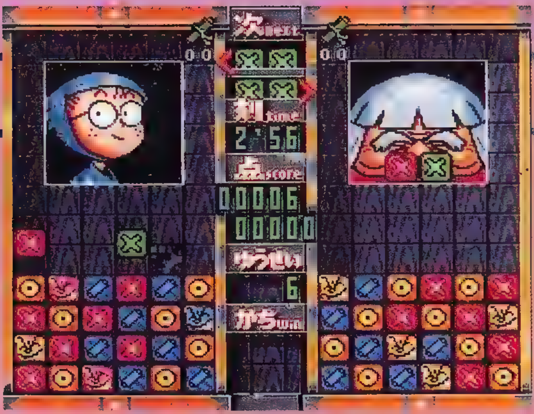
SFC カルチャーブレーン 発売中 6980円

三度の飯より連鎖が好き!

パズル忍たま乱太郎 〜忍術学園パズル大会の段〜

©NHK／尼子騒兵衛／総合ビジョン／カルチャーブレーン

TVだけじゃものたりない。今度はゲームで活躍するぞ!



乱太郎がパズルに挑戦

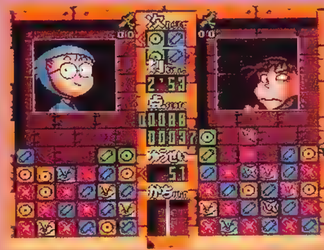
テレビで活躍中の乱太郎が、パズルゲームになって登場。もちろん2人同時対戦付きなので、忍たまファンには喜ばしい逸品。忍たまキャラがコミカルな動きをするので、忍たまを知らない人でも楽しめるぞ。

●操作はカンタン！

左右下の3方向で、ボタンで回転させていく、パズルゲームではおなじみの方式だ。他のパズルゲームと違うのは、LRボタンで落ちてくるパネルを切り離すことができることだ。切り離しは大連鎖を組むために重要な操作なのだ。

●パネルの消し方、種類

パネルを消すには同色か同じマークのパネルを縦横3個以上並べれば消えるぞ。またパネルの色、マーク両方があっている時はL字型でも消えるのだ。あとパネルのマークはいろいろな効果がついていて、例えば小銭マークのパネルを同色同型で消した時のみ得点が倍になるぞ。ほかには対戦の時に使える手裏剣などがあり、このパネルを先ほどの消し方で消すと相手のパネルに飛んでいき、刺さったパネルの効果をなくしてしまうのだ。パネルの効果は連鎖するほど大きくなるぞ。



◀手裏拳で相手のパネルに攻撃。さすが忍者といった感じ。



▶なんといってもパズルゲーの醍醐味は連鎖だ。狙うべし。

ルールはどんな感じ？

忍たまの対戦ルールも単純明快！一般的な対戦格闘ゲームと同じように、3本マッチの2本先取方式。対戦モードは全部で4つもあるので、いろいろ楽しめそう。

1つめは対戦パズルの基本。パネルを連鎖させることにより、おじゃまパネルを相手にどんどん送って、相手のフィールドを埋めてしまえ！

2つめは相手より先にすべてのパネルを消したほうが勝ちといったルール。とにかくスピード重視だ。これは反射神経がいい人が有利かな？

3つめのモードは超熱い。ルールは制限時間内に何点とれるかだ。興奮度はかなり高いので、スコアラーはこれでヒートするべし。

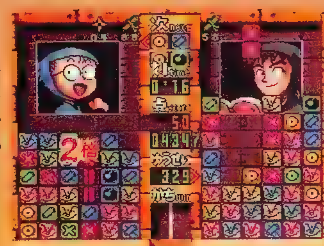
最後は指定されたパネルすべてを先に消していくルール。パズル性が高いので頭をつかって勝利するべし。

対戦ルールは以上だが、とにかくにも単純明快な対戦プレイは、忍たまを知らなくても楽しめることは間違いなし！ パズルゲームが得意な人はぜひチャレンジしてみてくれ!!

(べんつ)



▲こんなに選べるッス。感激。



▲スコアモードの対戦はマジ熱いス。

飛鳥のご家庭アイランド

クイズ ゲームはな〜に 読者版



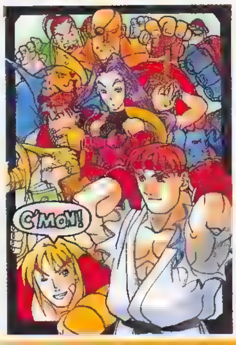
(愛知県PN.星 渚さん)

アクション要素の濃いシミュレーションゲームといったところかな。ヒントはやっぱり天使と悪魔ってところ。

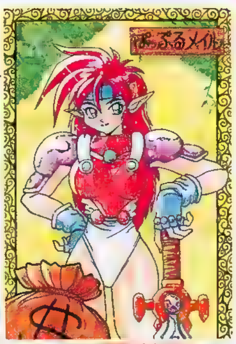
5月15日号の答えはプレステ移植が決定した「伝説のオウガバトル」でした。



(千葉県PN.昇天ノエルさん)オイラも移植希望。長髪のガデミだったハズ…。



(宮崎県PN.SUBARUさん)夏には皆に会えるね(一匹違うのがいるけど)。



(福岡県PN.ノリスケ大統領君)敵を倒して金を稼ぐ。これ、RPGの基本。



(東京都PN.りょんベス虫さん)斬紅郎移植記念ということで!?ナコ。



採用者、正解者には抽選でテレカをプレゼント。

さくらカラーアイランド

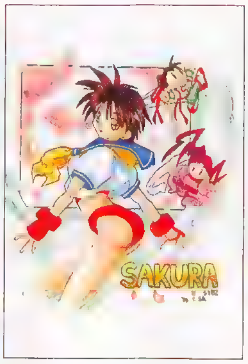
今回はさくら開放台の巻。ムック復活から通常募集作品まで一挙掲載。さくらさん以外のゼロ2ムック復活大会は次号以降でやるのでお楽しみに♥ちなみに次号は通常営業。



⬆（東京都　有賀五月君）



⬆（東京都　谷和也君&みくに葵君S）



⬆（埼玉県　吉永隆君）



⬆（岐阜県　くまちん君）



⬆（東京都　高橋聡君）



➡（神奈川県　奥野主税さん）



⬆（福岡県　牧野かりん子さん）



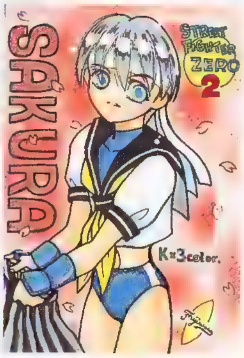
⬆（福岡県　東雲三太さん）



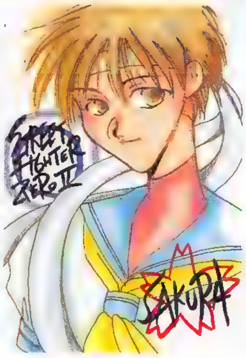
⬆（愛知県　んゆっ君）



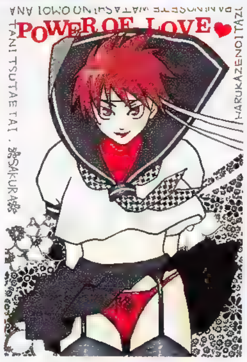
➡（神奈川県　月美雫さん）



➡（茨城県　藤原憲介君）



➡（東京都　遠野久理さん）



➡（東京都　ウラン235さん）



➡（東京都　白玉ぜんざいさん）



今年も読サビ恒例
夏袋がやってきた。
今年は10周年。
ヤル気まんまんの夏袋に
期待してくれ！

'96夏、夏袋!! オーイエー!!

W

総計300名様にプレゼント!!

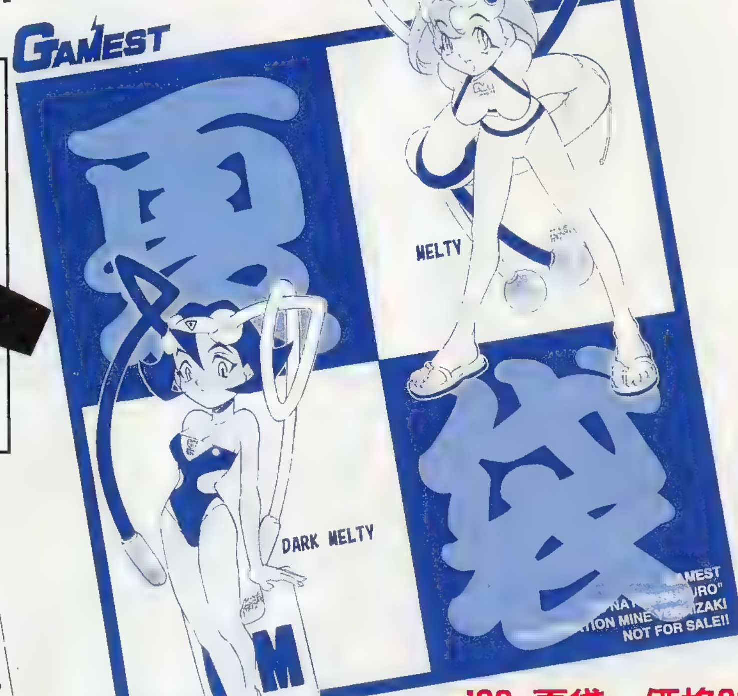
夏袋お買い上げの中から
サターン、プレステ、N64（その他いろいろ）が
抽選で当たる！

中身は？

コレはみんなの
ところに入ってマス！

'96夏袋オリジナルグッズ





そして運がよければこんなものも
- ときメモパズル
- ときメモフィギュア
- ナコリムテレカ

なんて一のも入ってる大当たり。ときメモパズルはまさに幻の一品。だっけども大当たりしなくたってへっちゃら。推定価格は8000円を下らないだろうという毒錆長、サメ氏のお言葉。もう怖くはない。あとは気の向くまま、おもむくまま金のある限り尽きるまで。

注文するだけや！

'96 夏袋　価格3000円
送料：E　通販番号：TP-12

※複数注文の場合、別送のため着日が異なります。
※お申し込みは9月13日消印まで有効

GAMEST通信販売読者サービス部

吉崎観音のゲーム大辞典

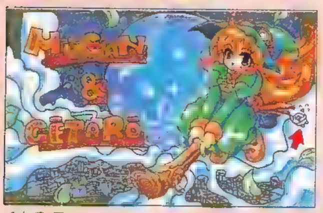
に

二度あることはサンドアール





（東京都　ウラン235さん）
☆魔女っ子って響き、好きだなぁ。なんか秘密があってね。裏の四次元付きゲー太郎ガイカス。載せられないのが残念。



（広島県　タカアシ君）
☆こちらも魔女っ子。まあ、もともとそんな感じの設定ではあったような気もするけど。

サイキックフォース

サイキックフォースグッズにTシャツが新登場！

立ち上がれサイキッカー



サイキックフォースTシャツ(白)
価格1800円 送料：E
通販番号：TA-05



サイキックフォースTシャツ(黒)
価格1800円 送料：E
通販番号：TA-06



ウェンディテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：TA-04



ソニアテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：TA-03

ストリートファイターZERO2

ZERO2ビデオがよう売れちょります。



豪鬼Tシャツ
価格1800円 送料：E
通販番号：C-71

これこそが



ZERO 2 豪鬼Tシャツ
価格1800円 送料：E
通販番号：C-120



さくらテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-119



ZERO 2 ADテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-118

真剣勝負

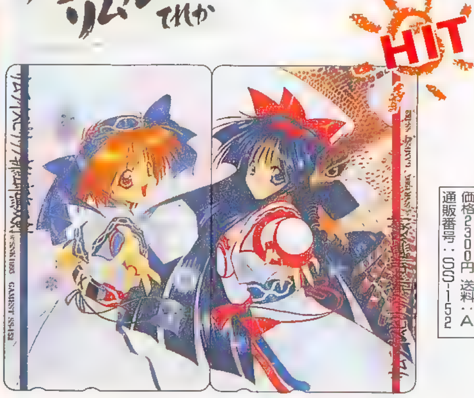
ZERO 2 ビデオ
価格4800円 送料：H
通販番号：GV-25



今月のむーちゃん&ゲー太郎

明後日S経理マンしげるくんのつてで水木一郎のライブに行く予定だが、その日は色校も出稿される予定。しっかぁーし、仕事さぼってでも俺は行く。ヒゲJ、後はよろしく。

ナコルル リムルル てれか



ナコ&リムテレカ
価格2300円 送料：A
通販番号：SS-152

ときめきメモリアル

ピンズはスペースの関係上10人しかのせられなかったけど、他に虹野沙希
鏡魅羅、それに…もう一個＋１があるんですよ。フッフッフ…（不敵な笑み）



ときめきメモリアル ピンズ全員セット
価格7910円 送料：E
通販番号：KAI-18

※ときメモピンズは大人気商品のため発送が8月以降になる場合がございます。申し込みの際には事前に在庫をTELにてご確認下さい(受付時間：平日13：00～17：00)。



藤崎詩織フィギュア ソフビ
価格8034円 送料：E
通販番号：KAI-15



COSPA
COSTUME PARADISE
NEW

きらめき高校 校章
価格515円 送料：C
通販番号：COS-1062





ときめきメモリアルキャスト

商品名	価格	送料	通販番号
藤崎詩織　キャスト	4944円	E	KAI-01
虹野沙希　キャスト	4944円	E	KAI-02
片桐彩子　キャスト	4944円	E	KAI-03
如月未緒　キャスト	4944円	E	KAI-04
朝日奈夕子　キャスト	4944円	E	KAI-05
美樹原愛　キャスト	4944円	E	KAI-06
紐緒結奈　キャスト	4944円	E	KAI-07
清川望　キャスト	4944円	E	KAI-10
早乙女優美　キャスト	4944円	E	KAI-11
古式ゆかり　キャスト	4944円	E	KAI-12
館林美晴　キャスト	4944円	E	KAI-13
鏡魅羅　キャスト	4944円	E	KAI-14
詩織[パーティードレス]	4944円	E	KAI-16
沙希[エプロン]	4944円	E	KAI-17

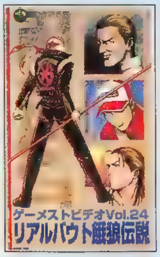
ゲーメストビデオ



サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
価格4800円 送料：H
通販番号：GV-21



ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
価格4800円 送料：H
通販番号：GV-20



リアルバウト餓狼伝説
価格4800円 送料：H
通販番号：GV-24



マーブルスーパーヒーローズ
価格4800円 送料：H
通販番号：GV-23



鉄拳2
価格4800円 送料：H
通販番号：GV-22

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

- ●読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込通知票か郵便局の払込通知票でお申し込みください。
  ※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
- ●ご入金後から商品のお届けまで20～30日ほどかかります。１カ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
- ●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
- ●価格はすべて税込みです。
- ●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号をはっきりとお書きください。

送料			
A	何個でも……100円	D	３個まで……200円
			４個以上……400円
B	２個まで……100円	E	何個でも……500円
	３個以上……200円	F	何個でも……800円
C	１個なら……200円	G	単品発送……800円
	２個以上……400円	H	何個でも ……(サービス)無料

◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください（単品発送の商品は別扱いになります）。

例：デビロット様テレカ１枚 ……100円(A)
龍虎２おとめ～ずポスター１組(単品発送品) ……800円(F)
ジャッキー革ジャン１着 ……500円(E)
極パロレポパ２冊 ……400円(C)

以上の商品を、一括注文された場合の送料はF＋E＝1300円となります。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに１点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。

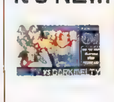


①コインホルダー：10点



②ゲレンジャーテレカ：20点

It's NEW!



③吉崎観音テレカ：20点



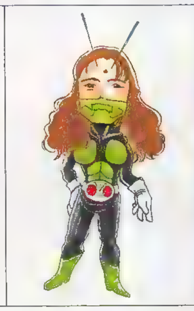
④システム手帳：30点



⑤ゲーメストプレスTシャツ：40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社 新声社
お問い合わせ先:読者サービス部 ☎:03-3293-9326(月～金:AM10:00～PM5:00)

毒錆戦闘員の叫び



（毒錆戦闘員競馬ライダー）
☆馬に人生を狂わされつつある、ちょっと強情な戦闘員。うひっ。

銀座じゅわいよ・くちゅーるマキの現CFの外タレの脇はあまいーっ！と、いうわけで今回の一押しはなんと言っても夏袋やね。だって3000円ポッキリであんな狂気乱舞の絢爛豪華なモノがつまってるんでっすよ!?（あのCFはサラっぽすぎるぞ。オイ、コラ。）

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

02 東京

払込取扱票

通常払込料金
加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）

0 0 1 5 0 – 4 – 9 8 4 2 0

金額 千 百 十 万 千 百 十 円

料金　特殊取扱

加入者名　株式会社 新声社 EXPO

通信欄

※ 商品名　数

GAMEST EXPO
専用チケット

枚

払込人住所氏名（郵便番号　住所・氏名はフリガナをふってください）
※
電話番号

受付局日附印

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

裏面の注意事項をお読み下さい。（郵政省）（私製承認東第1337号）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 0 0 1 5 0 – 4　通常払込料金加入者負担

右詰めにご記入ください

9 8 4 2 0

加入者名　株式会社 新声社 EXPO

金額 千 百 十 万 千 百 十 円
※

払込人住所氏名
※

GAMEST EXPO
7/27・28 チケット引換券

料金（消費税込み）　円

受付局日附印

特殊取扱

---

02 東京

通常払込料金
加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）

0 0 1 5 0 – 4 – 9 8 4 2 0

金額 千 百 十 万 千 百 十 円
※

料金　特殊取扱

加入者名　株式会社　新声社 DSB 15

通信欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					
			送料	円	

払込人住所氏名（郵便番号　住所・氏名はフリガナをふってください）
※
（電話番号 – ）

受付局日附印

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 0 0 1 5 0 – 4　通常払込料金加入者負担

右詰めにご記入ください

9 8 4 2 0

加入者名　株式会社新声社 DSB 15

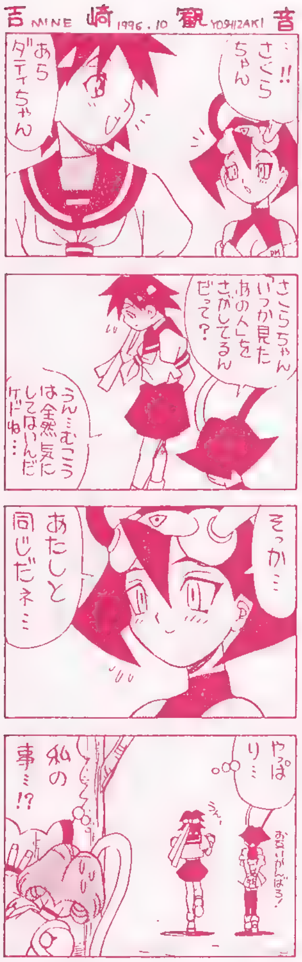
金額 千 百 十 万 千 百 十 円
※

払込人住所氏名
※

料金（消費税込み）　円

受付局日附印

特殊取扱



7月下半期のイベントスケジュール

月間イベント	各店お楽しみ!	問い合わせてね
20日(土)	東京	サイキックフォース大会
	大阪	パズルボブル大会
	名古屋	リクエスト大会
	札幌	ニンジャマスターズ大会
21日(日)	東京	ときメモぱずるだま大会
	大阪	マジカルドロップ2大会
	名古屋	パズルファイター大会
	札幌	ときメモぱずるだま大会
27日(土)	東京	K・O・F'96大会（予定）
28日(日)	全店	月間イベント決勝



■1996、6/2 東京店ではあのF・バイパーズの大会が行われた。ゲームからプレイヤーまで非常に濃く、ファンには本当に夢のような1日。優勝者は全国制覇したあの明石家サンマン！これは夢か!!

ゲ屋瓦板

1996.8.15
瓦板第83号

夏直前!アレの発売も迫る!

7/19SS版ときメモ！7/中 MTG日本語版黒枠クロニクル!

ハーイ、メルティでェす！いやーなんかもーやっと夏ってカンジかねー。最近の若い娘ったらもー裾の短い服を平気で着てるから、見てる私のほうまで…はっーしまった、これじゃベタな上に天然…!?と、とりあえずインフォメGO。

特報〜！夏袋'96はメルティづくし〜!!

ときめき、マジックで世界(?)はハルマゲドンへと突入するわけだけど、ゲ屋の夏といったら**夏袋**。これを忘れないで！今年は全店で発売期間を設定します。詳しく説明すると…。

'96 ゲ屋夏袋 仕様

- ●メルティTシャツ
- ●メルティorダークメルティorゲ屋ロゴピンズ
- ●メルティ・浴衣うちわ

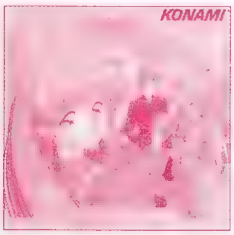
以上のオリジナルグッズに加え、当たり、大当たりを含む平均五、六千円相当のグッズや非売品アイテムが入ってる超オトク袋なのです。

販売期間は8月1日から8月31日まで。一つ2500円（税込み）。また、誠に申し訳ありませんが数に限りがありますので、期間中でもお早めにお買い求めくださいネ。

待ちに待ったアレが発売!

7月19日はSS版ときめきメモリアルの発売日ースペシャル版とデラックス版の2アイテム。そして7月下旬にはMTG日本語版のクロニクル（何と黒枠だー）の発売。いずれも既にカウントダウン状態。ええい面倒、すべてGETよー！

ゲ屋推薦



■ときめきメモリアルSOUNDコレクション
KICA-7644 ¥2800（税込み）

おなじみ12人のテーマ曲をイージーリスニング風にアレンジ。こうして聴いてみると、改めてそれぞれ、よく個性を表現しているなーと実感。一説にはぱずるだま編の音源ともささやかれたが、よく聴けばむしろぱずるだま編よりも音質は上。何よりアレンジが違うしー。告白テーマのアレンジ、そして何と女々しい〜のオリジナル音源まで収録。歌え！

新商品ラインナップ

（7/16〜7/31 価格はすべて税込み）

CD

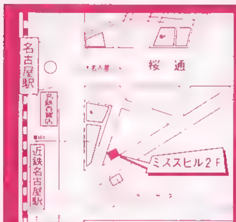
発売日	商品
7月19日	KOFシンフォニックサウンド ▶ポニー ¥2500 ★★
	闘姫伝承ーANGEL EYESー ▶ポニー ¥1500 ★★★
	わくわく7 ▶ポニー ¥1500 ★★★
7月20日	同級生(PCエンジン版) ▶NECアベニュー ¥2800 ★
	鉄拳2ファイティングムービー ▶NECアベニュー ¥2300 ★★
7月21日	空をあきらめない/椎名へきる ▶ソニー ¥1000 ★
7月24日	バイオハザード サウンドトラック ▶東芝EMI ¥2800 ★★
	ツインビーパラダイス3 vol.2 ▶キング ¥3000 ★★
7月24日	Happy!Happy!Happy!/國府田マリ子 ▶キング ¥3000 ★★★
	夏にまだ少し…/金月真美 ▶キング ¥1000 ★★★
	スーパーリアル麻雀PⅥサントラ ▶ビクター ¥2000 ★★★
	ストZERO2リミックス ▶ビクター ¥2000 ★★★
	ナムコエレメカ大百科(限定品) ▶ビクター ¥3800 ☆
	ソード&ソーサリー(SS版) ▶ ¥2500 ★

コミック・ムック

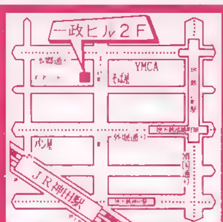
発売日	商品
7月25日	ストZERO2アンソロジー ▶新声社 ¥780 ★★★★
7月26日	EXムックサイバードール ▶新声社 未定 ★★

各イベントの開始時間は2時頃です。イベント変更の際はご了承下さい。

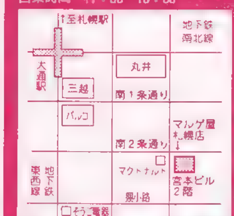
ゲ屋8月の定休日12日



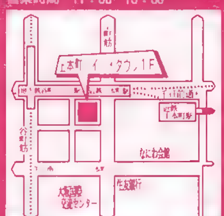
〒450 名古屋市中村区名駅4-4-19
ミス[illegible]ビル2F
TEL [illegible]
営業時間 11:00〜19:00



〒101 東京都千代田区内神田1-15-12
[illegible]
TEL [illegible]
営業時間 11:00〜19:00



〒060 札幌市中央区南二条西1-
宮本ビル2F
TEL 011-[illegible]
営業時間 11:00〜19:00



〒543 大阪市天王寺区上本町6-3-31-119
うえほんまちハイハイタウン1F
TEL [illegible]
営業時間 11:00〜19:00

大阪ゲ屋にてスタッフ募集中！詳細はTELにて

8/15号 ゲームイベント **優先券**

ゲ屋からのお知らせ

皆様いつもゲ屋にご来店いただき、誠にありがとうございます。さて、週末に好評開催中のゲームイベントに、より確実に参加できるために、左のような優先券を用意しました。切り取ってお持ちください。エントリーは11時から13時まで。詳しくは各店に問い合わせください。

すごいよ!!コナミさん

（コーナー化計画）

今回からコーナー化への野望に燃える「すごいよ!!コナミさん」。今回は写真入りで、サターン版ときめきの発売にターゲットをしぼった景品用アイテムの数々を紹介！Tシャツやキーホルダーがバリおすすめ。あ、細緒さん僕を叱って♡



プレゼント当選者発表！
同級生パート1 北海道 柿崎有輝　同級生パート2 京都府 浜岡真人
ときめきメモリアル 秋田県 大日向俊一郎　以上のみなさんです。おめでとう!!

ビンゴビンゴ

VINGO²



ビンゴ!!

ゲーム(アーケード&家庭用)のことなら ビンゴ におまかせ!!

業務用

バーチャファイター2.1（PCB）	198000
ストリートファイターZERO2	100000
ソウルエッジVerβ	128000
鉄拳2Verβ	150000
ゼビウス3D／G	118000
リアルバウト餓狼伝説	158000
龍虎の拳外伝	118000
サイキックフォース	98000
バーチャファイターキッズ	68000
ニンジャマスターズ	48000
ストライカーズ1945	65000
サンドアール	58000
ファイナルロマンスR	128000
ファイナルロマンス2	58000
パズルボブル2	78000

家庭用

N64	
ニンテンドー64	24850
パイロットウイングス	9650
最強羽生将棋	9650
スーパーマリオ64	9650
サターン	
クロックワークス	5500
デカスリート	5500
ランブリッサーⅢSP	5980
パズルボブル2X	5500
バーチャファイターキッズ	5800
PS	
サムライスピリッツ斬紅郎	5800
GOTHAⅡ	6800
マスターズ・オーガスタ	5800
スタジオP	5800
リトルビッグアドベンチャー	5800

TOBAL No.1、ときメモ対戦ぱずる玉予約受付中!

VINGO² INFORMATION

★全国通信販売致します。
★豊富な品揃え!!ソフト、雑誌、グッズ類等を品数多く取り扱っています。
★随時入荷する新作アーケードゲームがALL50円!!
★アーケード基板、中古商品、全て現金買取致します（PS除く）。
★中古基板、家庭用ゲームソフト販売します！
★在庫確認はTELにてお願い致します。
★その他アーケード基板、家庭用ソフト常時在庫2000枚!!
★注文方法
①現金書留、②銀行振込、③ヤマトによる代引きサービスのいずれかの方法でお願いします。
振込先:中国銀行国分寺支店(普)1052304
ビンゴ・ビンゴ

ハイパーゲームランド ビンゴビンゴ
高知県高知市城山町197-1
レジデンス扇1F
TEL.0888-31-2131
担当:高田・坂口・竹内

ビンゴビンゴ
香川県綾歌郡国分寺町新居378-2
TEL.0878-74-9450
担当:坂口・貝原・白川

サンゲーム大津
熊本県菊池郡大津町引字西鶴58-3
TEL.096-293-1795
担当:楠本・坂口

全国津々浦々から集まった、名品の数々

HB倶楽部 最新同人誌誌上通販コーナー

売り切れる前に、急いで通販!!

18才未満の方の入会及び通販のお申し込みは固くお断わりします。

※今回掲載した商品のお申し込みは、各掲載誌の翌月号発売日をもって締め切らせていただきます。あらかじめ御了承下さい

TRAP/B5/1,000円 エヴァアゲリラ



お待たせの渦乃まみ版エヴァ本。シリアス1本、ギャグ3本の構成で読み応えも十分。強精剤を打たれたシンジが、戒められた父親の眼前でレイを犯す。それは全てリツコの罠だった。

伏魔殿/B5/1,200円 雷汞-RAIKOU



みちるとはるかの家でメイドさんをしているせつなの話。はるかには肉棒で、みちるには鉛と鞭の二段構えで調教されるせつなは、プルートのときとは別人のかわいい女…。

ハイテクJAPAN/B5/1,500円 士貴智志CATALOGUE 1988-1995



タイトルからも判るとおり、過去7年における士貴智志のエロの集大成。ボーグメンやバトレイバー、ナディアといった懐かしネタが一杯。新しい所では天地無用も入っています。

チョコばなな & Angel Dust/B5/1,100円 あなただけの天使



人気の天地無用から、これまた人気の砂沙美本。「大好きな天地おにいちゃん」に全てを捧げた純情少女の蜜汁が溢れてきそうな1冊。美星×砂沙美の濃厚レズもあり。

Vachicalist/B5/1,000円 大偽善



バイバーズ、ヴァンプ、鉄拳、バーチャの乱れ撃ち。これぞ十八禁といった濃ゆ〜い内容。ブチ切れた作風のヴァンプものはエロスとバイオレンスを共に味わいたい人にオススメ。

Vachicalist/B5/800円 オッカムの剃刀、ピュリダンの驢馬



人気のエヴァ本ながら、加持×レイ、マヤ×シンジのコアなエロス。いや、エロということばがふさわしいのか?とさえ思える程不思議でダークなムードが充満している本。

男のROMAN/B5/840円 感度魍呼



男のロマン内セーラー服恋愛委員会が送る珠玉の一冊。中身は魍呼が中心で魍呼ファンなら必見。そうでない人も見ておけって感じ。人間になった魍皇鬼が天地のアレを…。

旅館はなむら/B5/750円 好々亭II



サキュバスとしての境遇に妥協せずに戦いの道を選んだあのこのお話だ。内容的にはオリジナルなんだけど画力も申し分無しでいうことなし。手に入れるなら今のうち!

N.んがっ!!/B5/900円 愛天使SOS



敵に眠らされ、目を覚まさぬももこ。救う方法は「恋する人からのH」…?ゆりとひなぎくは、思案の末、柳葉先輩に自分たちともどもH名協力を頼んだ。はたして、桃子は?…。

N.んがっ!!/B5/920円 ほたるちゃん危機一発3



かわいいほたるちゃんが人気の1冊。体が元どおりに成長したほたるを、土萠教授が大人の女の子にしちゃうエピソードや、はるかパパとみちるママのH現場を目撃しちゃったほたる等。

ばびろのいず/B5/750円 Secret Rose



海辺で、夜のバーで、はるかとみちるはロマンチックで美しいひとときを過ごす…おなじみばびろいずの看月佳氏の手によるはるか&みちる。しみじみと読める、そんな一冊。

炊きたて/B5/730円 ムーンセーラーVIVA!



サークル「炊き立て」発行のセーラームーン本の第2弾にあたります。美奈子ちゃんの体操服姿ものなど、非常に濃いネタが満載の一冊です。セラムンファンにはお勧めです。

クラブD.C.C.D/B5/900円 メゾラシイタカラ



肉体派裸婦のイラスト集。肉体派といっても、巨乳だ爆乳だ程度のお安いものではありません、胸も尻も脚も腹も! 本のどこを開いても、つやつやの肉に遭遇できます。

無差別チョップ/B5/800円 モトチョップ本



ファンタジーと銘打っての幼女虐待本です。無垢な幼女にピアシングを施し、頭より大きなバイブを挿入したりのやりたいこと三昧。夢見る人にお勧めします。

WIRED/B5/900円 HOOLIGAN'S HOLIDAY



ジャンルはゲームになっていますが、内容はゲーム関係のマンガ(ドノヴァンのイメージコミック)・イラストとオリジナルイラストが半々です。もうこれは買いでしょう。

WIRED/B5/900円 MAGNET CHAIR



ゲームキャラ主体のイラスト本。画力完成度ともにかなりの高さです。爆乳春麗のイラストもあってその手のマニアの方にもお勧めです。

WIRED/A4/1,200円 informed concent



とにかくキャミィがカワイイ。ベガに洗脳されてしまうエピソードの最初と最後で別人のような変化を遂げるが、どっちも魅力的。マシンロボのレイナを改造しちゃうコアネタも◎。

マニアのための究極の同人アイテム専門店

まんが KIDS 華やか(?)にデビュー!

HB倶楽部会員及び、最新同人誌通販コーナーご利用の皆様、そして自らの手で創り出した大切な作品をお預け下さっているサークルの方たち。多くの人達のご協力と温かい声援のおかげで、ついに当倶楽部のアンテナショップ『まんがKIDS』開店の運びとなりました。

まだまだ至らぬ点も多く、学ぶべきこともたくさんありますが。第一の目標地点であるショップ開店へと行き着くための努力を忘れずに、更なる飛躍をすべく、努力を続けて行きたいと思います。

それでは、一同心よりお待ちしております。



「まんがの森」から約3分!
丸井メンズ館隣、「つり具の上州屋」の上3F
新宿区新宿3-1-17山本ビル3F

中古同人誌買い取ります

まんが KIDSでは、中古の同人誌の買い取りを行っております。「売りたい!」と考えている貴方、HB倶楽部内「まんが KIDS」係までお問い合わせを。査定の上、買い取らせて頂きます。なお、同人誌ばかりでなく、プレミアの写真などでもOKです。お問い合わせは80円切手を貼った返信用封筒で。

スタッフ募集

わがHB倶楽部では、やる気のあるスタッフを募集しています。通販代行スタッフ、「まんがKIDS」ショップスタッフ、通販カタログ誌編集スタッフのいずれかをぜひやってみたいという方履歴書に写真貼付の上、HB倶楽部事務局内中里宛にご応募下さい。

Qオリジナル商品の発売予定はありますか?

あるよ、でも今はまだ秘密。ただ一つだけいえる事は、まんがキッズではオリジナル商品の開発に関しては、かなり力を入れている。ということだ。テレホンカードのような小物から、フルスケールのMS(言い過ぎました)まで、できる限り多くの人が望んでいるもので反映していきたいと思っています。そのためにもたくさんの人の声を聞きたいのでショップ内のご意見箱に、ガンガン希望を書いて下さいね。

Qまんがキッズの営業形態を教えて下さい

年中無休で、営業時間は午前十一時から深夜二十三時迄です。

同人誌の購入方法

通販は希望商品の合計金額＋送料600円分の無記名小為替、タイトル、冊数、宛名シールを下記の「HB倶楽部事務局G」宛てに送ってください。
※発送は宅急便をもって行わせていただきます。送料は冊数に関係なく600円となります。

送料:何冊でも600円

●入会方法●

入会金不要。年会費3800円分(会報【HB PRESS】12回分の代金が含まれております)の無記名郵便小為替と、80円切手を貼った宛名記入済み返信用封筒、そして住所・氏名・電話番号等を記載したシートを同封して右記の住所までお送り下さい。

Presented by **HB倶楽部**

同人アイテムのネットワーク

■お申し込み・お問い合わせは以下まで
〒160東京都新宿区富久町1-5ナイトスピリッツビル2F
「HB倶楽部事務局G係」 ☎03(5379)0967
※電話による同人誌の在庫確認はできません。封書かハガキにてお願いします。

マニアにうれしい・初心者にやさしい ARCADE SHOP

新作情報

遂に登場！ 8月発売予定

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

予約受付中

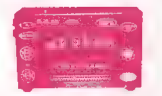
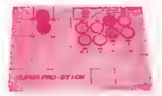
日本信販トライカード 入会申し込み受付中

今月のおすすめ基板

ガンフロンティア

ストリートファイターZERO2

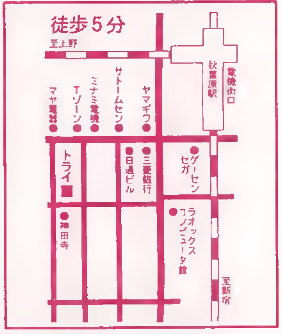
コントロールBOX

シグマ電子	KIC	ハッピー商会	ハッピー商会
			
AV-5000 ¥26,000	パナカスタムロング ¥34,000	VEGA-9000DX ¥53,000	SUPER VEGA21 ¥特価
シグマ電子	KIC	ハッピー商会	麻雀パネル
			
Σ-8000 ¥15,800	パナツインロング ¥38,000	VEGA-9000DX ¥27,000 (オリジナルパネル)(特価)	どのコントロールBOXにも取付可 ¥7,000

筐体

セガ	セガ	アイレム	カプコン
			
エアロシティ ¥58,000	アストロシティ¥100,000～	マドンナ ¥80,000～	Q-グランダム25 ¥118,000

基板の買い取りもやってます。売りたい基板がありましたら、電話かFAXでご連絡ください。



株式会社

トライ

〒100 東京都千代田区外神田3-10-5
イサミヤ第3ビル2階

TEL.03-5295-0667

FAX.03-5295-1958

営業時間：AM10:00～PM8:00
(日曜・祭日はPM6:00まで)

秋葉原の新名所

TRY AMUSEMENT TOWER

ときめきメモリアルプライズコレクション特集

ときめきシリーズ第3弾7月下旬入荷予定！

ときめきTシャツ　ときめきミニうちわ
ときめきトランプ　ときめきキーホルダー

発売が遅れていた「ときめきソーラー電卓」も7月入荷予定！

まだある！ときメモグッズ第1弾・第2弾

ときめきカンペンケース　ときめきスプーン＆フォーク
ときめきなんでもシート　ときめきバンダナ
ときめきリストウォッチ　ときめきプレート
ときめきいろいろメモ＆ノート　ときめきビッグバッチ

ときめきマグカップ再入荷！

取り逃した人、まだとってない人、いそいでGETするのだ～。
「スプーン＆フォーク」「バンダナ」は在庫がすくないぞ。

新作情報！ときめきピンズ9月入荷

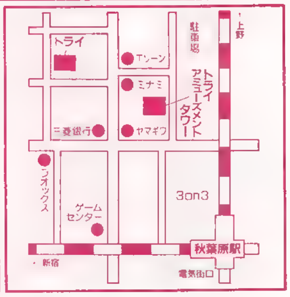
リクエストゲームフロア紹介

ディグダグⅡ	アッポー
リブルラブル	大魔界村
戦場の狼	スプラッターハウス
ホッピングマッピー	サイバトラー
フェアリーランドストーリー	天地を喰らう
子連れ狼	メルヘンメイズ
怒	クォース
メトロクロス	究極戦隊ダダンダーン

7月26・27・28日、5・6階がレゲー対戦台フロアになります。(餓狼伝説スペシャル・サムライスピリッツ・チャタンヤラクーシャンク・ダークエッジ・ナックルヘッズ etc.)

ゲームのリクエストも随時受け付け中です。

トライアミューズメントタワー
〒100 東京都千代田区
外神田4-3-10
TEL.03-5295-2345
FAX.03-5295-2345



柴千春よ神話になれ

第22回

For a Gamer's Heart...

ゲーマー最終形態 アーケーダー ARCADER

「シューターの強い味方が大登場! "FLASH1"でスコアアップ間違いなしッ」

担当：マウント虎
協力：ザンボット杉田

ユーのハートをがっちりキャッチ!アーケーダーの時間でスよー。今回はちょっとしたミニアイテムを紹介するぜ。

その名はFLASH1！ 光センサーレバーの巻

担当：ザンボット

入力デバイス今昔

あまりゲーム歴の長くない読者にはわからないかもしれないけれども、ゲーセンにある筐体に付いている入力デバイス、つまりレバーやボタンの操作性は、ゲーム創世記からプレイヤーの犠牲を払いながら、ちょっとずつ進化してきて今の形になっているのだ。そして今、操作性に新たな可能性をもたらすレバーが開発された!

昔はそりゃねえ……

今は昔、ゲームでいえばブロック崩しやらインベーダーやらが時代の最先端だった頃、コントロールパネルは、なんと垂直に立っていた。

筐体の主流が、今ではほぼ絶滅してしまったテーブルタイプだった頃だ。合板でつくられた筐体だから、剛性も低くて、力を込めればぎしぎしきしむ安普請。

それに付いているレバーやらボタンの操作性も、今考えると「これでゲームやれってか?」と激したくなるほど酷いものだった。

特にひどい例を挙げるなら、レバーは、シャフトの長さが5cm近くあって、しかも今の7割ぐらいの細さ。その頭についた、把手たるボールの直径が2cm…。さらにレバーの付け根には鋭い切り口の穴がぽっかり空いていて、指やら指の股の水掻きを挟み込んで血豆をつくったり、「ゲームセンターあらし」よろしく血をしたたせることを余儀なくされるシロモノだった。また、操作するとレバーから「キコキコ」音がする、なんてのもあったっけな。

ボタンも同様に、直径が1cmなんていう小さなボタンや、やたらとストロークが深くて、コンパネから1cmほど浮き出しているボタン、押せば押すほど反発力を増すボタン、さらには押したが最後、引っぱり出さないと押されたままになっちゃうなんてのも…レバー同様メンテナンスなんてこと、店側もほとんど考えてなかった頃だったからねぇ。

といった感じで、これまた操作性なんて言葉を出すのもおこがましいものばかりだった。

しかし、当時は、それ以上のものが存在しなかったし、今の格闘ゲームのようにシビアな操作を要求するゲームもなかったから、不満にも思っていなかったんだけどね。

水平コンパネの時代へ

…ちょっとまだ昔話を続けさせてね…8方向への入力が必要とされるシューティングやアクションなどが出現すると、徐々に状況が変わってきた。それまで4方向以外の方向に入力されないようにできていたレバーが、両対応のものに変わり、さらにゼビウスやハイパーオリンピックなど、連射が必要とされるゲームの出現を境に、コントロールパネルは水平に、8方向にレバーを動かすのに邪魔なガイドの形も、より操作しやすく変化していったんだ。

そして

現在、筐体は重量80kgを超える鋼板製の剛性の高いセミアップライト筐体が主流となっていて非常に安定度が高い。コンパネは当然のように水平。レバーやボタンも、それなりに長いビデオゲームの歴史の中で磨かれて、一つの頂点を迎えようとしている逸品ぞろいが装着されているのだ。メンテナンスの不行き届きの場合は除いて、構造的に決定的な欠陥を持ったものはないはず。

しかし人間とは脆弱かつ贅沢なもので、特に対戦格闘ゲームで相手に負けたとき、シューティングで「避けたはず」の弾に当たってミスした時、ちょっとした操作ミスを罪もなき入力デバイスにおっかぶせようとする傾向にある。

私的観測では、ことあるごとにぶったたかれるがために、メーカーはそれに耐え抜く丈夫な部品の開発を余儀なくされた=現代の形、というフシもあるんだけど、真相はいかがなもんだろう?(笑)

FLASH1 こいつが時代を変える

閑話休題。家庭内アーケードゲーマーたる親愛なるアーケーダー諸君も、一度や二度、物言わぬ忠実なるレバーやボタンたちに文句をブーたれたことがあるだろう。

そんな君に紹介したい逸品があるぞ。それが三和電子から発売されている、「光センサー式レバーFLASH1」だ。従来のレバーとどう違うのか、そこから説明していこう。

物理スイッチと電子スイッチ

コントロールパネルについているレバーやボタンは、すべてスイッチ、もしくはスイッチの集合体だ。スイッチとは、つまり電気を通したり止めたりする部品。ボタンを押せば通電し、離せば止まる。レバーのほうも、レバーを倒せば、1つないし2つのスイッチが通電し、ニュートラルに戻せば止まる。ま、いまさらいうことでもないよね。

レバーには、マイクロスイッチと呼ばれる独特のカチカチ感があるスイッチが4つ組み込まれている。マイクロスイッチから出ている羽がレバーのシャフトに押されれば、接点が接触し、シャフトが離れれば羽が元の位置に戻って接点が離れるといったように、いわば物理的な動作で前述の電気を通したり、止めたりといったことを行っているんだ。

一方FLASH1のしくみはどうかというと、結局4つのスイッチの集合体であることに変わりはないんだけど、シャフトの動きを捉えるのはマイクロスイッチの羽ではなくて、光センサー(以下受光器)。コンピュータのマウスやパドル(ブロック崩しタイプのコンパネについていたアレ)に使用されているもので、特に珍しいものではないんだけど、普通のレバーに使われたのは恐らく初めてじゃないかな。

具体的なしくみは、向かい合う発光LEDと受光器の間に遮蔽物、すなわちレバーのシャフトが入るとスイッチがONの状態。発光LEDから出た光がストレートに受光器に入っていれば、スイッチがOFFの状態、といった感じで、肝心のON、OFF動作は電子的に行っているのだ。

こういう構造になることで、どういうメリットが生じてくるかといえば、それはレバーの動きに対する画面上のプレイヤーキャラクターの反応がよくなることにつきる。また、マイクロスイッチの羽の反力の影響がゼロになって、レバーの動きが軽やかになることも、好みの問題があるとはいえ、メリットになる要素といえるだろう。

そしてマイクロスイッチがない分、音が静かという点は、家庭内でのメリットになるかな。

光センサーが捉えた情報が、すぐに電子的なスイッチ（マイクロスイッチを物理スイッチとするならば、ね）のON、OFFに反映されるため、あらゆる面でロスが少ないのだ。

ちなみに電子スイッチとは、トランジスタの特性を利用して、一方から電荷をかけることで他方の導電をコントロールするスイッチのこと。かける電荷は微弱（まあこの場合、受光器から出る微弱な電流のことだ）でも、大きな電流のON、OFFをコントロールできる、なんていうメリットもあるね。

まあ要は物理スイッチより高速で、ロスの少ないスイッチングが可能なもの、ととらえておけばOK。新しい試みのレバーであることがわかってもらえたかな?FLASH1、こいつは試す価値ありだぜよ。

どこで買えるんスか?

FLASH1は、全国の基板ショップで部品として購入できる。まだコンパネに組み込まれた形で販売されているのは見たことがないから、残念ながら現状では、ある程度のスキルのある人でなくては使えないのだ。

また価格も3000円前後と、安くない。さらにいうならば、コントロールボックスに多く使われている、セイミツ製のレバーとの換装はむずかしい。などなど、若きアーケーダーにとってデメリットになりかねない点もあるんだけど、後者の問題は、三和電子製のレバーの取り付けが可能なジョイスティックケースを買ってきて取り付けて、基板とコントロールボックスの間、まぁ部品入手の可能性の高さからいって基板側のJAMMAコネクターのところに中間ハーネスを噛ませて、そこに接続するようにすれば問題なし。この方法は対戦ゲームをする時にプレイしやすくて、一石二鳥。

ただのレバーを使った時と違うのは、+5Vの電源を引かなくてはならないこと。FLASH1は、電源が必要なのだ。

充実の付属品

FLASH1には、JSTタイプのコネクターが使用されているため、そこに接続するためのハーネス、また、そこらを通っている電源ケーブルの途中から手軽に電気をかっぱらってこれるCLコネクター、スイッチング電源のコネクターに直接つなぐための圧着端子付きのリード線、今回話に出た4方向と8方向を選択できるガイドが付属。

そして、サービス精神たっぷりの「FLASH1」ステッカーまで付属ーこー、なんつーかステイタスっていうんですか。

これだけ揃っているから、基本的な工具さえあれば、それほど苦労なく取り付けは可能だ。

マウント二田の体験リポーツ、イヤッハー!以下続く。

マウント二田の体験リポーツ

テクニカルかつ専門的なことはザンボットに任すとして、俺は実際に使ってみた感想を述べていきたいと思うぞ。

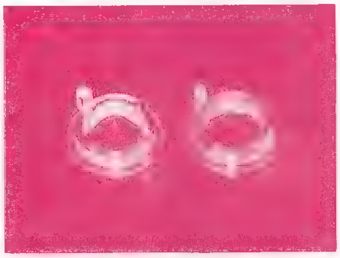
内容物などについて

この光センサーレバーには、以下の商品が同梱されている。

- ●光センサーレバー本体
- ●+5V用リード線
- ●変換ハーネス
- ●8角ガイドチップ
- ●FLASH1シール
- ●CLコネクター

（各1個）

この"8角ガイドチップ"というのは、レバーユニット下部に接続するもので、要は「ゲームの内容に合わせてレバーの可動範囲を決める」ためのもの。格闘ゲームなどをする時には、コイツをつけるといい。



四角いヤツは、ぷよぷよとかに向いている。

『コドモ危機一髪! 悲しみのプロパン爆破』の巻







…青春はいつだって理不尽



…ヒゲの濃い奴に悪人はいない



…小指を立てるな



このように、コネクターを接続していくのだ。黒いのはGNDにつなぐ。

実際に接続してみよう

接続方法は、さほど難しくない。気を付ける点は、電源のことだけと言ってもいい。

まずレバーユニット本体と、変換ハーネス、＋5V用リード線を接続する。特に注意すべき点はない。ただ、接続は確実に行うこと。

次にコントロールパネルへの接続。もともとのレバーユニットに付いていたコネクターと、光センサーレバーのコネクターを繋げていく。この際、上下左右をちゃんと対応させないと、うまく操作できないぞ。あとグランドも繋げるのを忘れずに。

そして最後に電源の接続。これは二つ方法があるが、今回はハーネスから電源をとる方法を説明しよう。

前にも説明したが、ハーネスにはゲームプレイに必要なもろもろの信号が通っている。そしてそれ以外にも、基板を稼働させるために不可欠な電源を供給してもいるのだ。これを利用して、ハーネスからチョイと電気を拝借してしまう訳だ。

付属のCLコネクターを使って、ハーネスの電源部と＋5V用リード線を接続すれば、すべてオーケー。あとは存分に遊んでチョーダイ。

使用してみてまず気が付くのが、レバーがカチカチ言わないこと。従来のものに慣れてしまった人は、手応えがなくて物足りないと感じるかも。だけど、その反応速度たるや目を見張る。ダイレクトかつ正確に伝わる俺の動きは、そのまま画面にフィードバックされ、敵を倒してゆく。あたかも「ガンダムのマグネットコーティング」後のようだねーイヤッ！



電気はこのようにハーネスから分けてもらう。配線表を見て、間違うな。

今月のプレゼントコーナー

中古でスマン！マウントの私物をプレゼント・フォー・アンタ。

今回の出しモノは

■X68Kモニター
■ベガ9000DX

です。どちらもマウント二田の愛用品で、もちろん中古です。

これらをセットで1名の方に大プレゼントします。サインも入れちゃいますよ、っていらねーか。

これさえゲットすれば、貴方も即座にアーケーダーーイエー。

欲しい人は、
◎住所 ◎氏名 ◎年齢
◎欲しい意気込み
◎コスプレをどう思うか(?)
を葉書に書いて、
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル （株）新声社 ゲーメスト編集部アーケーダー「マウントの私物くれ！」係
まで応募してください。
締め切りは8月15日（消印有効）



…ヒゲはオールドタイプ

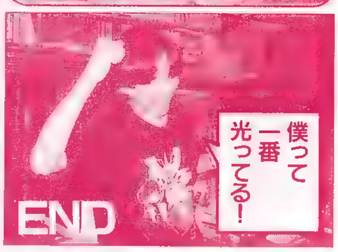


…子供は現金











■タイムマシン
〒150 渋谷区道玄坂2-15-1 ノア道玄坂517号室
TEL. 03（3462）4541

■プロトワン
〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-14
TEL. 06（649）4080

■一休さん
〒453 名古屋市中村区新富町2-4-20
TEL. 052（481）1196

■シグマ電子
〒673-05 兵庫県三木市志染町広野5-293
TEL. 0794（84）0476

■システムIII
〒451 名古屋市西区浄心2-9-24 第2鈴木ビル1F
TEL. 052（523）4432

■ロータスプレス
〒150 渋谷区恵比寿西1-10-6 恵比寿ツインズ7F
TEL. 03（3770）2731

■アミューズメントマドンナ
〒581 大阪府八尾市山本高安町2-13-4
TEL. 0729（96）0873

■キョーワインターナショナル
〒141 品川区大崎1-20-16
TEL. 03（3490）5201

■TAMAYA
〒168 杉並区和泉2-1-26
TEL. 03（3323）9911

■ファントム
〒101 千代田区外神田3-1-2 明治ビル3F
TEL. 03（3257）1126

■有）哲信クリエイト
〒545 大阪市阿倍野区美章園2 21-11 朝日プラザ1F
TEL. 06（719）9919

■アイ・ランド
〒571 大阪府門真市脇田町21-13
TEL. 0720（84）7501

■イエローバッグ
〒600 京都市下京区七条河原町西入南側KSビル1F
TEL. 075（343）4860

■エマーソン
〒431-31 静岡県浜松市笠井町32-1
TEL. 053（433）9900

■宇宙堂
〒162 名古屋市北区下飯田4-6-2
TEL. 052（916）1407

■基板屋
〒431-02 静岡県浜名郡舞坂町舞坂2668-315
TEL. 053（592）7236

■クエスト
〒373 群馬県太田市内ヶ島664-1
TEL. 0276（49）1133

■GAMEファンタジー
〒326 栃木県足利市大前町841
TEL. 0284（62）6926

■ソフトショップマリオ
〒390 長野県松本市あがた1-2-16
TEL. 0263（36）5536

■フーガ
〒364 埼玉県北本市北本2-84-1
TEL. 0485（93）6491

■KIC
〒213 神奈川県川崎市高津区千年818サンライフ橘
TEL. 044（754）7594

■サンカンパニー
〒215 神奈川県川崎市麻生区王禅寺7648-1
TEL. 044（954）9459

■ソフトランド秀和
〒556 大阪市浪速区日本橋5-14-9 松竹ビル6F
TEL. 06（649）7177

■テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL. 06（643）7641

■トライ
〒101 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第三ビル2F
TEL. 03（5295）0667

■ボードA
〒169 新宿区高田馬場2-9-1 斉川ビル202
TEL. 03（5272）3690

■富貴商会
〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル3F
TEL. 075（595）1136

■ハッピー商会
〒662 兵庫県西宮市獅子ヶ口町13-2
TEL. 0798（71）2910

■ドリームトコ
〒330 埼玉県大宮市土手町3-202-1
TEL. 048（649）7650

■レクトロン
〒578 大阪府東大阪市西鴻池町1-14-13
TEL. 06（747）2028

■ファンタジー
〒683 鳥取県米子市明治町179
TEL. 0859（23）2064

■PCB共和国
〒145 大田区田園調布1-47-2
TEL. 03（3721）1933

■ゲームインパラダイス
横浜市緑区新石川1-9-14
TEL. 045（911）8558

■ミルキーウェイ
〒460 愛知県名古屋市中区大須3-5-13 ハセビル2F
TEL. 052（262）3295

■R&K
〒464 名古屋市千種区今池南9-10 タカラビル3F-D
TEL. 052（732）3874

■アップル
〒430 静岡市竜南1-1-54
TEL. 054（248）4601

セミテクニカルコースの

STREAM FIELD CIRCUITを走る!

ACE DRIVER VICTORY LAP

©㈱ナムコ

エースドライバービクトリーラップ

前作で走り込んでいるし、あとは上を見るだけだね!

担当:ずるずる

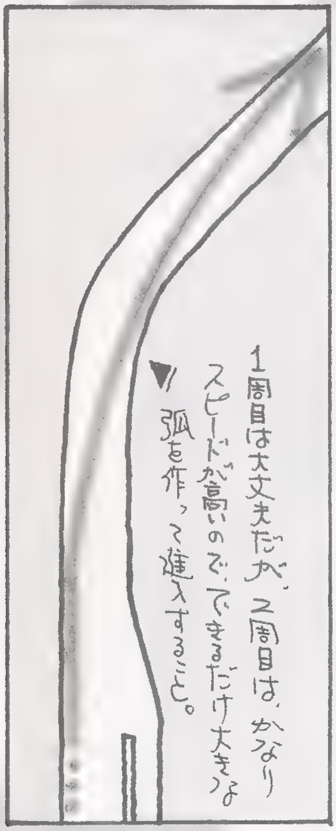
セミテクニカルコース!! STREAM FIELD CIRCUIT

コース長4.354km
最大高低差21.28m

前作から引き続き残っているコースがこの「ストリームフィールドサーキット」だ。

前作からプレイをしている方ならもう慣れたものだが、このコース、しっかり走るって意外に難しいんだよね。

前作をやっていてもしばらくお休みしているとやはり感覚は鈍る。その感覚をすぐに思い出せればいいが、いろいろなドライブゲームをやっていたりするとこれがまた大変。「やべえ!身体が忘れてる!」という方、とりあえずやさしいハイスピードコースで走り始めるほうがいいかも。では始めましょう。



もう慣れたもの?

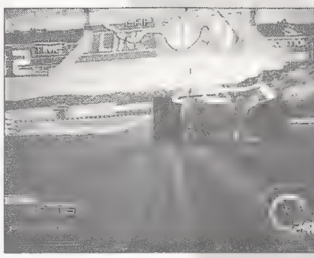
スタート。これはどのコースにおいても同じ。グリーンシグナルと同時に全開にするとマシンは非常に不安定になるので、ハーフアクセルから少しずつ踏み込み、最良の加速力をキープしていく。



イメージフォト。左から右に曲がりトンネルへ進入するところ。

どんどん加速していくと1つ目の右カーブへ。

このカーブ、緩いので1周目はまず問題はない。だが、少しでも加速力を生かすためにできるだけ真っすぐに近いライン取りで走る。



イメージフォト。トンネルを抜け、ヘアピンへ向かう。

短いストレートを走ると右、左と曲がるところへ。

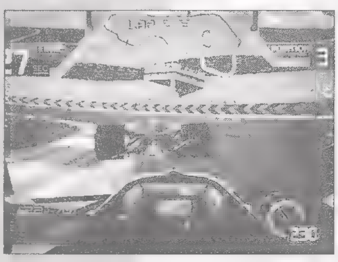
どこのカーブでも同じなのだが、できるだけ高いスピードで走るためには、大きな弧を描いて走らなければならない。前半できついというのがまずここだ。右から左へ切り返すためだ。

ビギナーのマシンであれば全開でOK。だが2つ目の左でふくらんでしまうので、少しきつめに右へ切り込んでおき、それで減速をしておく。

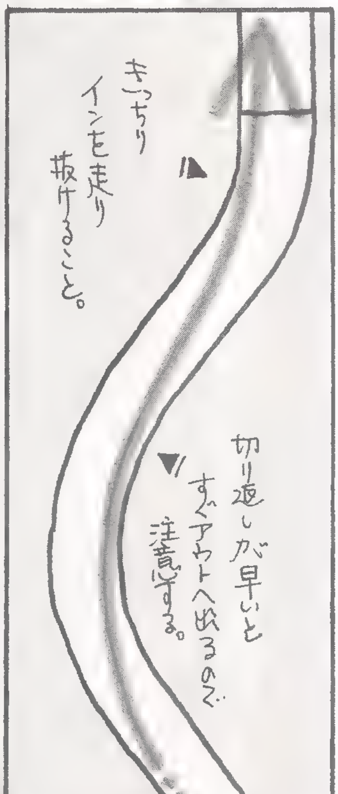
エキスパート/プロのマシンでは、全開では無理なので、ハーフアクセルで進入し、しっかりラインをキープできるようにしたい。

トンネル内の右カーブだが、その大きさ、きつさからもわかる通り、やさしくはない。ビギナーのマシンなら、きつめに切り込んで進入する。

エキスパート/プロのマシンなら、進入前にアクセルを緩め、グリップしながらインへ進入できるようにする。最初は抑え気味でいいだろう。



イメージフォト。コース一きついカーブ、ヘアピンだ!





トンネルを出てすぐ右カーブへ。ここはアウトからインへしっかり入ってく。

さて問題のヘアピンへ。

前作でもかなり苦しめられたところだが、前例がある分、やりやすいと言える。

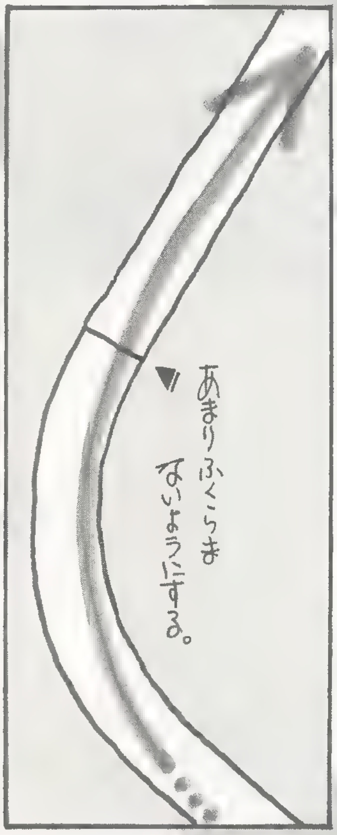
要は、ハンドルを切り込む前に減速を終えておくこと。

それさえ守っていれば多少遅れてもコースアウトすることはない。

ここの抜け方だが、ビギナーのマシンでは、多少グリップがいい分、突っ込めるところまでいく。



イメージフォト。高速コーナー群。ライン取りが重要なところ。



でもいっぱいにハンドルを切る前にブレーキで十分にスピードを落としておくこと。ヘアピンの後半、先が見えてきたところから少しずつアクセルを踏み込んでいく。

エキスパート/プロのマシンでは、かなりスピードで入ってくるので、かなり手前からブレーキを踏む。十分に減速できれば大丈夫だが、少しでも高いスピードだと、すぐグリップがなくなり、外側へふっ飛ぶ。初めは落としすぎるぐらいで十分だ。

あとはしっかりインをキープして（ハーフアクセルで）出口へ。

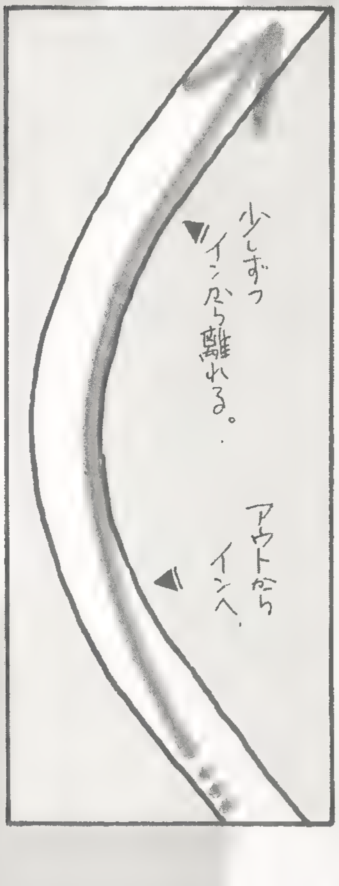


イメージフォト。シケイン前の左、右のカーブ。

先が見えたらアクセルを踏み込むが、少しずつふくらみつつ、そして加速をしていくようにする。

ブリッジの前後だが、右、右と連続で曲がるところを1つの弧で走り抜けていく。

大きい弧を作ろうとしすぎると、ブリッジ上で外に出すぎるので注意したい。



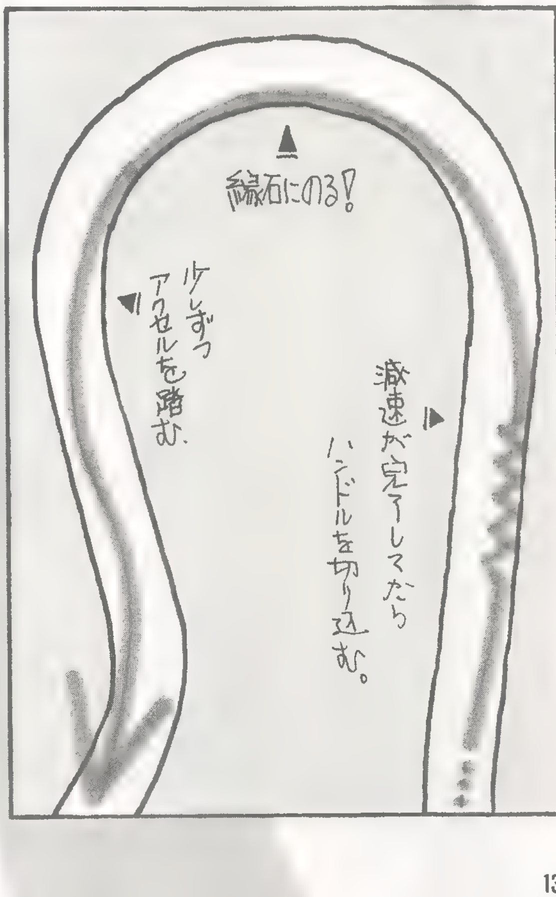
ブリッジ後の長い右カーブは、そのままインを走る。

そのカーブの後半、次の左カーブの進入の準備として、少しずつインから離れていき、ラインを真っすぐにする。

そしてそこから左カーブのインへ入っていく。できるだけ大きなライン弧を作るが、ここのインの突き方は少し考える必要がある。

それは、その先の左、右のカーブの進入で、できるだけ大きな弧で入るため、早めにアウトに寄っておかなければならないのだ。

それをクリアするため、その前の左で走り方を変える。



クリッピングポイントを少し手前に、早くアウトへ抜けられるようにすること。

それほど難しくはないよね。



イメージフォト。シケインへ突っ込む直前!



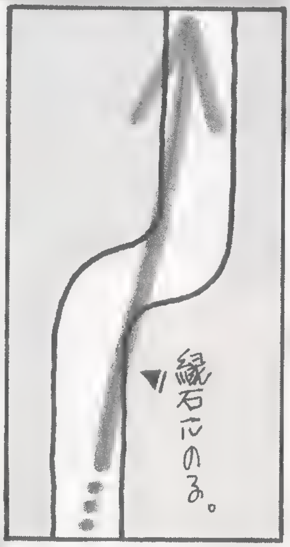
イメージフォト。ガンガン飛ばして次のラップへ！

きつめの左、右カーブへ。ビギナーならまず問題なく全開で走れる。だが、それは少しきつめに切り込んでの話。

エキスパート／プロのマシンでは、少しスピードを落とし（ハーフアクセルで進入）、左、右と曲がっていく。できれば縁石まで使い、少しでも大きな弧を描けるようにする。

ただこのとき縁石にのるため、マシンが振らされるので、その対応、ハンドルワークが必要になることを忘れないこと。あとは2つ目の右を抜ける直前までアクセルは全開にしない。あせらないようにすることだ。



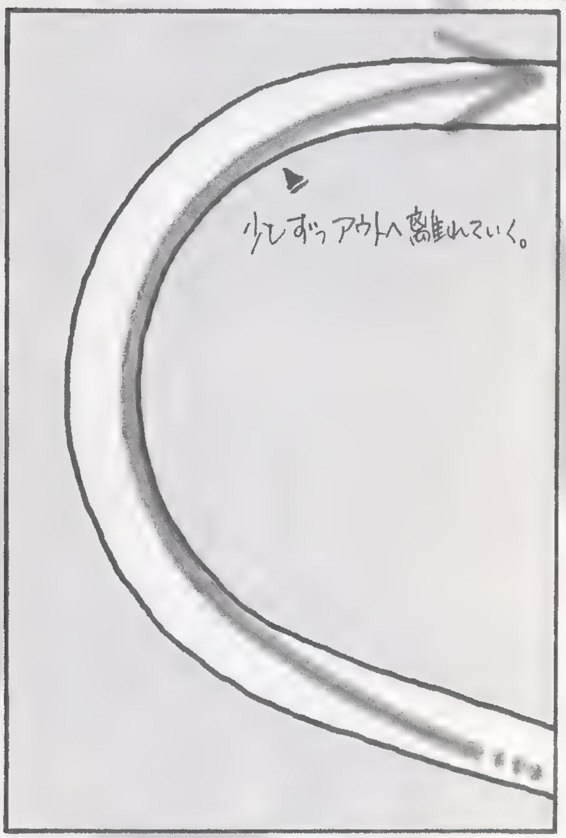


その先にあるのは、右、左のシケインだ。

もうここは真っすぐ抜ける（理想だが）だけ－

要は、最初に右へマシンを向けたらあとは真っすぐ走るだけになる。

1つ目の右の縁石にのったら、そこから左のインの縁石へ真っすぐ走る感じだ。



シケインはビギナー、エキスパート／プロとも全開で走り抜けることが目標。

残るは最終の右カーブ。大きいので高いスピードで走り抜けられそうだが、それはちょっと無理（ビギナーは大丈夫。でもしっかりアウトから入り、インをキープすること）。

エキスパート／プロのマシンでは、アクセルを緩め、アウトから入り、インへ。そしてアウトへ。

これで1周終了だ！

弾をよく見よう

STORM BLADE

～ストーム ブレード～

**ちゃんと見ていれば
アドリブでも結構簡単に
抜けられるぐらいのレベルだ。**

担当：MVP

今回は4面と5面を一気に攻略するぞ。さっそくいってみよう。

STAGE4

4面は空中戦がメインである。

ここでの主な敵はレーザーザコと普通の弾を撃つザコ。それと画面下からの中型機である。

ザコは画面上方の左右から出てくるので、自分は画面中央あたりで対処しよう。

そして下からくる中型機に気を配る。下から中型機がきたら、少しずつ左右によける。

そして中型機の下に潜り込めそうになったら、ここではじめて下にいくとよい。そして中型機を速攻で破壊しよう。中型機を破壊する時に注意することは、上にいるレーザーザコと、ザコの斜めからの特攻である。少し注意すれば大丈夫だろう。


下に潜り込んで速攻。

さて最後に左右に2機中型機がくるが、これは片方を速攻で倒した後にもう片方を相手にする。この時は割とはやめに下にいくようにしよう。

4面ボス

ボスは高速スクロールで小型の戦艦を何度か相手にした後に空母との戦いで終了である。

小型の戦艦は3WAYを撃ってくる。この時にザコも少しいるが、基本的には戦艦の3WAYに注意していればOK。

空母のほうはというと、これもまた5WAYを撃ってくるが見てよけることができるはず。

これを抜ければ4面は終了。この面ははっきり言って余裕。


空母の弾も見てから冷静によけよう。

5面

ここから敵の弾が速くなってくるので注意。この面の全体的なよけ方は、「左右に大きく」が基本。止まっていると敵に狙いうちされるぞ。

スタートしてから少し戦車やヘリを相手にしていると正面にアイテムキャリアのヘリがくる。


中型機は中央から少しずつよける。

これを倒した後にやや左に中型機が出現する。この中型機は5WAYプラス自機を狙った弾を撃ってくる。中央から少しずつ動いて倒そう。

この中型機を倒したくらいで右上からハッチが開き小さい鳥が多数出現する。この鳥は取ると1匹2000点だが、危険を冒して取りにいく必要はない。

さて鳥が出現した後このゲーム最大（?）の中ボスが出現する。

黒い閃光

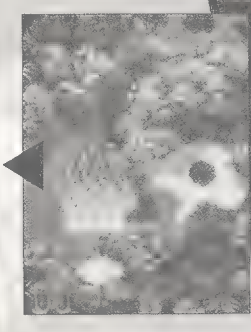
この黒い中型機が出現したら(やや左)、まずははりついてダメージを与えよう。そして上にいきはじめたら少しずつ右にいく。

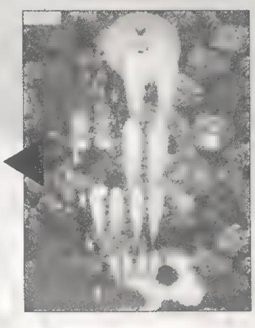
中央あたりまで中型機が移動すると、中型機は右に移動しつつ2本のレーザーを3回撃ってくる。このレーザーを右に移動しつつかわし、3回目のレーザーをかわしたらすぐに左に行く。

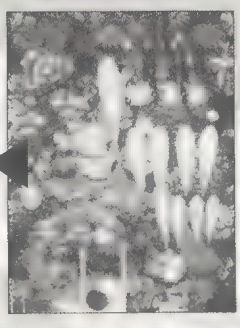
中型機は右で止まるとそこでばらまき弾を撃ってくる。自分は左のほうにいるので、この弾は割と楽に間を抜けることができる。

次に中型機は再びレーザーを出しつつ左にくる。同じようにレーザーをかわして右に逃げるとよい。

基本的にこのくり返しで倒せるのではあるが、ここはザコの弾も交ざりかなりキツイ


まずははりついて…


少しずつ右へ、


レーザーをかわして左へ、


ばらまき弾をよける。

場合もあるのでボンバー1発使って安定してもよいだろう。

こいつを倒せば後はボスまでそう問題はない。左右に大きく動こう。

5面ボス

●第1形態

この時はまわりのザコに注意しつつ、本体からの4つ1組の弾と3WAY×4に気をつけよう。

4つ1組の弾は中央↓少し左右、のこの動きでよける。そしてこの後にくる3WAY×4は3回くるので、中央下から画面を大きく動いてかわそう。

そして再び中央下に戻ってくればもうたいてい第2形態だ。


この位置を覚えよう。


3WAY×4の3セットは画面を大きくよけよう。

●第2形態

第2形態はいよいよ5ボスの真骨頂である。

まずは左下に位置し、下のミサイル3基の端と中の間にいよう。

この位置だと左上の砲台からくる弾はすべてよけられるので、中央のコアからの弾を上下移動でよけつつ左上の砲台を速攻で壊せるのだ。

上の砲台さえ壊してしまえばあとは様子を見つつ右上の砲台も料理しよう。

さて、今度は中央のコアからの攻撃を見てみよう。

詳しくは表を参考にしてもらうとして、ここでは避けにくいと思われる3WAY×3について説明しよう。

この弾は正面でよけるのが一番いいと思うが、左右の砲台を壊しにかかっている時は左右の端近くに位置していて非常によけにくい。こういう時は、あらかじめ前の攻撃から予測しておいて、きたと思ったら一気に逆の端まで移動していくようにしよう。

次に注意したいのは大きい弾。このボスの象徴的な攻撃であるこの弾は、ちゃんとよけるということ。余裕と思って適当によけると痛い目にあいやすいので注意。

この2つさえ気をつけてあとは見てからちゃんとよけていけばいい。

左右のコンテナ

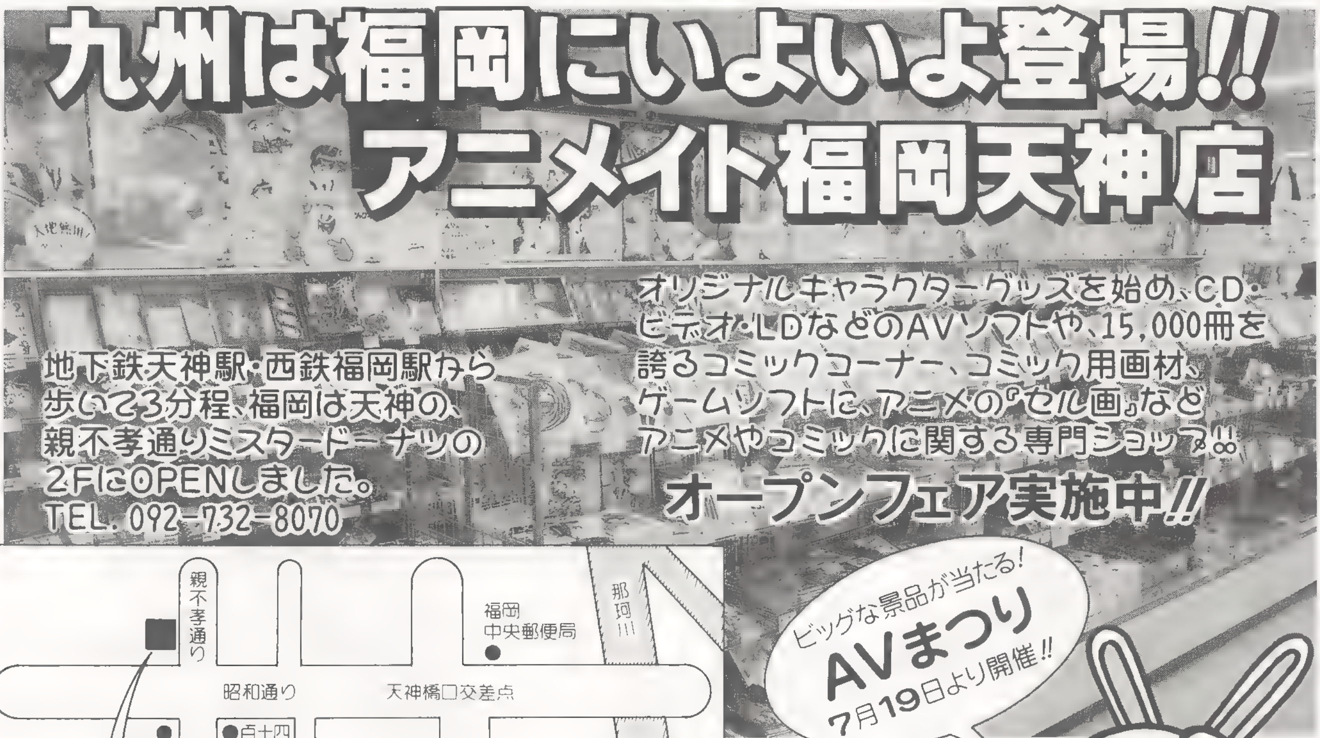
5面ボスと戦っているとき、左右にコンテナが消えていく。このコンテナは1個1000点で割と点数が高い。しかしそれよりも重要なのが、パワーアップアイテムを出すということだ。

ただしこの出現の法則は謎につつまれている。このボスで死んでしまった時はコンテナを壊してみてアイテムが出るのを祈ろう。運がよければ連続で出てくるので最強までパワーアップできるぞ。

表

①5WAY×3 …自機を狙って
⇩
②4WAY×3 …正面に向けて
⇩
③連射弾 …自機を狙って
⇩
④3WAY×3を2セット…自機を狙って
⇩
⑤白い大きい弾 …正面に向けて
⇩
⑥④と同じ …自機を狙って
⇩
⑦ハート状にばらまき…正面に向けて
⇩
⑧3WAYを3方向、これを2セット…正面に向けて
⇩
①へ戻る

animate からのお知らせ

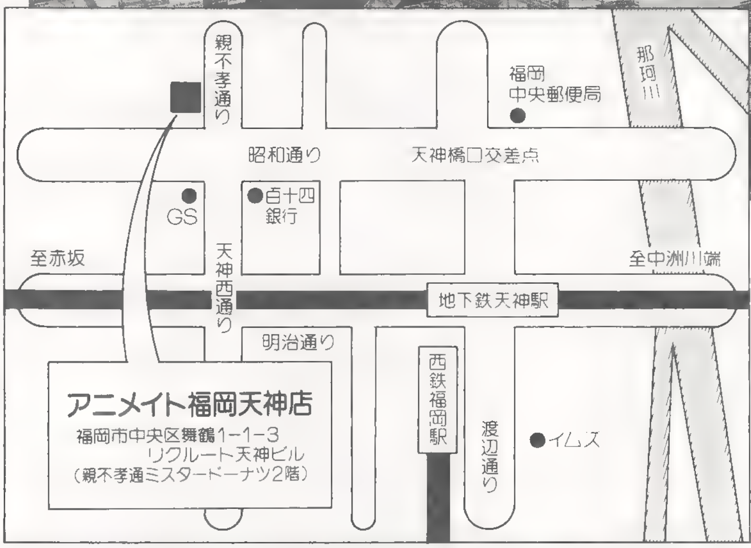


九州は福岡にいよいよ登場!!
アニメイト福岡天神店

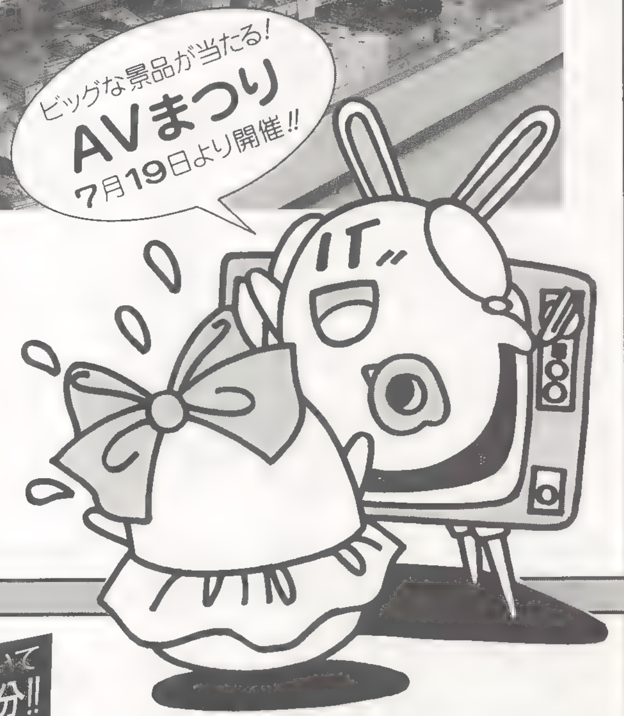
地下鉄天神駅・西鉄福岡駅から歩いて3分程、福岡は天神の、親不孝通りミスタードーナツの2FにOPENしました。
TEL. 092-732-8070

オリジナルキャラクターグッズを始め、CD・ビデオ・LDなどのAVソフトや、15,000冊を誇るコミックコーナー、コミック用画材、ゲームソフトに、アニメの『セル画』などアニメやコミックに関する専門ショップ!!

オープンフェア実施中!!



アニメイト福岡天神店
福岡市中央区舞鶴1-1-3
リクルート天神ビル
（親不孝通ミスタードーナツ2階）



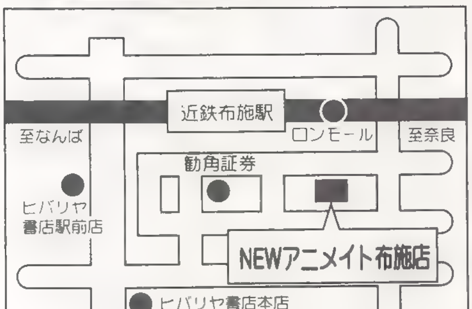
カウントダウン開始!
東大阪の布施店が移店!!
NEWアニメイト布施店

駅より歩いてなんと1分!!

今の布施店の3倍以上の広さ! 60坪!!
基本在庫 13,000冊のコミックコーナー新設!
AVコーナー・キャラクターコーナーも充実

7月18日OPEN 予定

大阪府東大阪市足代3-1-6 コミックランドヒバリヤ2F TEL. 06-729-3227



業者向けの価格でマニアの方にも販売しております！1年未満の新中古、特に安い!!

基板から大型機まで…

中古安売王 アップル

￥1,000〜￥30,000の基板（一例）

ギャルズパニックⅡ	ステークスウィナー	ネオジオマザーボード
湾岸戦争（ロム）	NAM-1975	ファイナルアーチ(ロム)
がんばれギンくん	バーニングフォース	逆鱗弾（サブ）
スーパーマン	天地を喰らう	ヴァンパイアハンター（ロム）
ぷるるん	ぷよぷよ	キャプテンコマンドー
サムスピ斬紅郎無双剣	ダライアス外伝(サブ)	エクストリームダウンヒル
ソニックウイングス3	STV用ロム	ネオジオソフト各種



●パネル（ボタン・レバー数）指定OKです。
●モニター、縦横簡単に動かせます。

新品ラバー筐体(25インチモニター)
→140,000円（送料・税別）

￥31,000以上の基板（一例）

バーチャファイターキッズ	首領蜂	スーパースラムス
雷電2	ワンダー3	リアルバウト餓狼伝説
D&Dシャドーオーバーミスタラ(ロム)	沙羅曼蛇2	鉄拳2 Ver.B
ギャルズパニック3	マジカルドロッププラス	マーヴルスーパーヒーローズ
サンドアール	プロ麻雀 極S（ロム）	ソウルエッジ
ウルトラ警備隊	ストライカーズ1945	F3マザーPCB
エンジェルキッス	アイドル雀士スーチーパイ2	戦球
ナムコクラシックVol.1	ファイナルロマンス2	ゲーム天国

スーパーワールドスタジアム'96、ゼビウス3D/G販売中

中古ラバー筐体(25又は26インチ)

￥30,000〜90,000(送料・税別)

●パネル付(ボタン・レバー・筐体のタイプは指定できません。) ●木製 ●JAMMA規格
●購入後のお問い合わせはお受けできませんので、初心者の方や組み込み方法のお解りにならない方はご遠慮ください。

とにかくTELだ！

定休日	受付時間
日曜・祝日	AM9〜PM12 PM1〜PM6

→ご注文は必ず電話でお願いします。
●中古基板の為、インストラクションカードがついていない商品もございます。
●故障していた場合、届いた日かその翌日までにご連絡下さい。それ以降は受け付けません。
チェックはすぐに行って下さい

→割引券をもらって得しちゃおう！
中古基板3万円以上お買い上げで、基板一枚無料サービスか、1,000円の割引券を一枚差し上げます。
お好きな方をお選び下さい。
（基板は当方指定のものとさせていただきます。）

通信販売をご利用ください

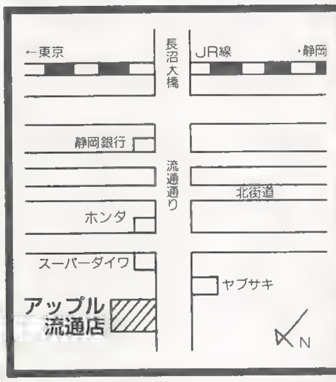
資料ご希望の方は80円切手同封の上アップルGM係まで
※現金送金は、〒420 静岡市竜南1-1-54㈱ママトップ内GM係宛
※銀行振込は、清水銀行大岩支店普通No7007427㈱ママトップ宛
※お急ぎの方は、商品と引換の代引システムをご利用ください。
※大型機カタログあります。￥270切手同封、「大型機カタログ希望」と明記の上下記まで。

〒420 静岡市竜南1-1-54㈱ママトップ内
TEL.054-248-4601㈹
直通（土・日はこちらへ）030-30-73732
FAX.054-248-0384

※在庫・値段は常に変動していますので、TELにてご確認ください。返品・交換は行っておりません。



中古大型機も販売!!合計1000坪の倉庫にいっぱいあるヨ



ゲームコーナーもよろしくね
体感・メダル・麻雀…すごい！

静岡流通通り店・清水店
静岡駅南店・WIN店
静岡登呂店

営業時間は全店共通
AM9時〜PM12時
ゲームコーナーは
年中無休

初心者の方にも、基板をすでにやっている方にも気に入ってもらえるよう、ミルキーウェイはガンバリます。

ボンバーマンワールド	28,000
クロスブレイズ	20,000
ジオストーム	25,000
エアデュエル	12,000
エアデュエル（?）	8,000
剣豪	9,000
トンマ	3,000
ギャロップ	7,000
ぐっすんおよよ	7,000
ぐっすんおよよ（新品）	10,000
ロードランナー魔神の復活（Ⅲ）	18,000
スペランカー	16,000
ジッピーレース	12,000
ジッピーレース（海外版）	5,000
怪傑ヤンチャ丸	5,000
四川省	3,000
四川省Ⅱ	5,000
クイズF1ワンツーフィニッシュ	2,000
ジャレコ	
ゲーム天国（サブ）	30,000
湾岸戦争（サブ）	10,000
ぶたさん	35,000
ブラスアルファ	24,000
P-47ACES（サブ）	10,000
サイバトラー	18,000
ザ・ロード・オブ・キング	3,000
ロッドランド（サブ）	15,000
フィールドコンバット	12,000
フォーメーションZ（海外版）	10,000
エクセリオン	4,000
ファンタズム	8,000
D-DAY	18,000
テクモ	
DEAD OR ALVIVE（発売未定）予約受付中！	
雷牙	10,000
S·T·G	6,000
ボンジャック	14,000
スターフォース	20,000
ファイナルスターフォース	15,000
ワールドカップ（P無）	5,000
ティードオフ（P無）	5,000
ピンボールアクション（H付）	10,000
ダイナマイトデューク	12,000
ラブリーガード	5,000
サボテンボンバーズ（新品）	10,000
クイズココロジー	2,000
クイズココロジー2	3,000
クイズDNAの反乱	2,000
ガンネイル	17,000
テクモカップサッカー'90	3,000
能力向上委員会	8,000
バンプレスト	
美少女戦士セーラームーン	45,000
超時空要塞マクロス	12,000
超時空要塞マクロス2	10,000

ゴジラ	10,000
機動戦士ガンダム	3,000
マジンガーZ	22,000
SNK	
アテナ	35,000
バトルフィールド（P無）	5,000
ヴァンガード	35,000
ハル21（純正P付）	25,000
パニックボンバー	5,000
スーパーチャンピオンベースボール	3,000
東亜プラン	
達人王	15,000
ドギューーン	12,000
スノーブラザーズ	9,000
バツグン（SPロム付）	35,000
V.V	10,000
フィグゼイト	10,000
アウトゾーン	10,000
ゼロウイング	10,000
ホラーストーリー	6,000
日本物産	
テラクレスタ（FM音源バージョン）	10,000
テラフォース	8,000
UPL	
オメガファイター	12,000
バンダイク	5,000
アクロバットミッション	6,000
NOVA2001	20,000
XXミッション	14,000
ムスタング	10,000
テクノスジャパン	
シャドーフォース	15,000
熱血硬派くにおくん	3,000
レッスルフェスト	2,000
コンバットライブス	2,000
出世大相撲	12,000
ザ・ビッグプロレス	2,000
西遊降魔録	3,000
アトラス	
豪血寺一族	5,000
豪血寺一族外伝	28,000
ブレイゾン	4,000
彩京	
ガンバード	30,000
戦国エース	18,000
カネコ	
グレート1000マイルラリー	18,000
爆烈ブレイカー	12,000
ビデオシステム	
ソニックウイングス	10,000
パイプドリーム	8,000
ユニバーサル	
Mr.Do。	18,000
Mr.Do（タイトー版）	18,000

Mr.Do キャッスル	18,000
Mr.Do vsユニコーン	25,000
レディバグ	25,000
その他	
サンドスコーピオン	8,000
五目並べ	5,000
スーパーオセロ	5,000
牌砦	2,500
ツインイーグルⅡ	2,800
マジカルエラーを探せ	5,000
クレイジークライマー2	35,000
ハットリス	3,000
スーパーバレーボール	2,000
USクラシック（P無）	5,000
パチフィーバー（P無）	5,000
スーパーフォーミュラ	3,000
ビィラップボーイズ	15,000
バルバークの伝説	7,000
スカッシュ	3,000
チャンピオンベースボール（純正P付）	5,000
マリオブラザース	23,000
ドンキーコング3	38,000
ファイヤートラップ	6,000
魔法大作戦	16,000
ブルーホーク	8,000
エアーウルフ	12,000
バイパーフェイズ1（旧ver）	38,000
大牌砦	25,000
ぽいっと！	3,000
干支物語	3,000
連珠貴族	8,000
おいしいパズルはいりませんか？	3,000
上海	8,000
上海Ⅱ	12,000
上海Ⅲ	35,000
熱答クイズチャンピオン	3,000
クイズ365	8,000
クイズTV合衆国	2,000
クイズチャンネルクエスチョン	2,000
龍龍	5,000
IQブロック	2,000
クイズ激烈スクランブル	2,000
クイズ18禁	8,000
クイズ学園パラダイス	3,000
ハイパーデュエル	18,000
キングオブボクサー	3,000
アンブッシュ	15,000
ブランディア	15,000
リバーパトロール（?）	45,000
ザ・ギネス	18,000
へべれけのぽぷーん	3,000
クラックス	5,000
グランドクロス	3,000
カベール	6,000
ガルフストーム	8,000

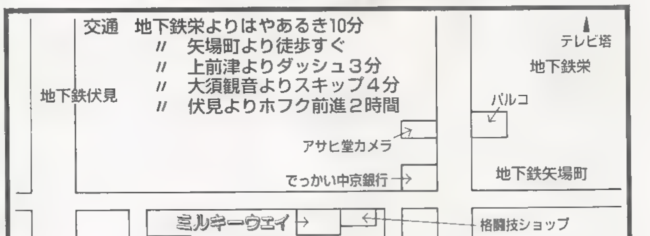
ファニーマウス	18,000
麻雀	
スーパーリアル麻雀PⅠ	2,000
スーパーリアル麻雀PⅡ	17,000
スーパーリアル麻雀PⅢ	24,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	12,000
スーパーリアル麻雀PⅤ	15,000
スーチパイⅡ（ロム、サブコネ付）	10,000
セーラーウォーズ	17,000
麻雀同級生	18,000
麻雀学園	5,000
麻雀禁じられた遊び	2,000
麻雀パチンコ物語	2,000
個人教授	2,000
麻雀革命	2,000
麻雀ファンクラブ	2,000
麻雀ねるとん牌鯨団	2,000
麻雀フライデー	2,000
とってもE雀	4,000
グッとE雀	4,000
制覇	2,000
麻雀大予言	2,000
麻雀ギャル10連発	2,000
アイドル麻雀放送局	2,000
麻雀クリニック	8,000
麻雀キャンパスハンティング	2,000
麻雀夏物語	2,000
熱血麻雀宣言	2,000
麻雀プリンセスリーグ	5,000
リアル麻雀牌牌	1,500
お雀子クラブ	2,000
お雀子館2番館	2,000
がんばれ珍さん大勝負	2,000
麻雀狂時代	2,000
家元	3,000
麻雀わくわくキャッチャー	3,000
クイズ麻雀早くやってよ	2,000
麻雀コミック劇場	5,000
所さんのまーまー雀	2,000
おとなの麻雀	2,000
テレフォン麻雀	2,000
麻雀ナイト	2,000
セカンドラブ	2,000
麻雀ダイヤルQ2	2,000
麻雀大霊界	2,000
スキャンダル麻雀	2,000
夜明けのカフェテラス	8,000
ギャルの開花	2,000
麻雀シャボン玉	2,000
麻雀ビーブーショウ	2,000
麻雀シスターズ	2,000
雀豪レディー	2,000
スイートギャル	2,000
お嬢さん	2,000
雀豪	2,000

麻雀殺人事件	8,000
ジャントツスーパー	5,000
デブロマット	2,000
麻雀ショットガン	3,000
麻雀世界の神秘	10,000
クリスタルセブン	3,000
華仁義	8,000
笑いの華天使	8,000
華をやらねば	8,000
祇園花	5,000
花合わせ	2,000
MVS	
餓狼伝説2	1,000
餓狼伝説3	3,000
龍虎の拳	1,000
龍虎の拳2	1,000
ワールドヒーローズ	1,000
ワールドヒーローズ2	1,000
ワールドヒーローズ2JET	1,000
ワールドヒーローズパーフェクト	3,000
サムライスピリッツ	1,000
真サムライスピリッツ	3,000
ザ・キングオブファイターズ'94	5,000
ザ・キングオブファイターズ'95	16,000
ギャラクシーファイト	5,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	1,000
パルスター	10,000
戦国伝承2	1,500
得点王2	2,000
ベースボールスターズ2	1,500
雀神伝説	8,000
クイズ大捜査線	2,000
ファイヤースープレックス	700
みなさんのおかげさまです	1,500
トップハンター	8,000
ビューポイント	8,000
フットボールフレンジー	1,500
ファイトフィーバー	12,000
パワースパイクスⅡ	2,000
ライディングヒーロー	1,500
サッカーブロール	1,500
バーニングファイト	1,500
オペレーションラグナロウ	12,000
MV-4	20,000
MV-1（ステレオ）	18,000
MV-1F（ステレオ）	18,000
MV-1FZ（モノラル）	16,000
筐体・モニター	
エアロシティ（26インチモニター）中古	70,000
マドンナ（25インチモニター）中古	70,000
アストロシティ（29インチモニター）中古	TEL
コスモ（26インチモニター）中古	55,000
ネオジオ4本用（19インチモニター）中古	45,000
業務用26インチモニター中古	TEL
業務用25インチモニター中古	TEL

基板・コントロールBOX買取もガンガンやってます。まずお電話ください。

コントロールBOX全機種有り！
マージャンパネルも有り。

筐体・大型物取扱可！
中古はケースバイケースになります。
まずはお電話ください。



アーケードのことなら、全てミルキーウェイでそろいます。
（本当か〜!?でもいっしょうけんめいやります）

全国通信販売！

リスト以外にも色々入荷しています。とにかくまずお電話ください。

ヴァンパイアシリーズの新作予約受付中！

カプコン	
ヴァンパイアの新作　予約受付中	
（発売日、価格等　未定）	
ストZERO2	TEL
D&Dシャドーオーバーミスタラ	TEL
D&D	TEL
ストZERO	TEL
エイリアンVSプレデター	TEL
ヴァンパイアハンター	TEL
サイバーボッツ	TEL
X-MEN	TEL
スーパーストII	TEL
スーパーストIIX	TEL
天地を喰らうII	18,000
パニッシャー	28,000
ロストワールド（海外版自作P付）	60,000
大魔界村	48,000
大魔界村（海外版）	38,000
戦場の狼II	18,000
戦場の狼II（海外版）	14,000
ストリートファイター	18,000
ストリートファイターII	6,000
ストIIダッシュ	6,000
ストII'ターボ	6,000
USネイビー	25,000
ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	15,000
ガンスモーク	35,000
ラッシュ&クラッシュ	16,000
トップシークレット	18,000
ぶにっきぃず	7,000
1942（?）	7,000
ブラックドラゴン	16,000
虎への道	7,000
エグゼドエグゼス	25,000
ブロックブロック（1P付）	10,000
クイズハテナ？の大冒険	2,000
クイズ三国志	2,000
クイズ最後の野望	2,000
クイズ殿様の野望2	6,000
ナムコ	
ゼビウス3D/G	TEL
ソウルエッジNew ver	TEL
鉄拳2verB	TEL
ギャラガ'88	22,000
スティールガンナー（自作P付）	58,000
ファイナルラップ3（自作P付）	15,000
アウトフォクシーズ	38,000
（殺るか、殺られるか）	
ネビュラスレイ	18,000
ナムコクラシックvol.1	48,000
フォゾン	100,000
ブラストオフ	35,000
フェリオス	70,000
ローリングサンダー2	20,000
オーダイン	45,000
ナックルヘッズ	15,000
エクスバニア	6,000
パックランド	48,000
ドラゴンバスター	38,000
F/A	18,000
ゼビウス	18,000
スカイキッド	35,000
ギャプラス	20,000
マッピー	35,000
ディグダグ	16,000
リブルラブル	38,000
マッハブレイカーズ	35,000
ギャラガ（?）	8,000
スーパーパックマン（海外版）	38,000
ピストル大名の冒険	16,000
インディージョーンズ	38,000
妖怪道中記	20,000
マーベルランド	28,000
ドラゴンセイバー	30,000
未来忍者	38,000
メルヘンメイズ	45,000
コズモギャング・ザ・パズル	5,000
ニューマンアスレチック	12,000
ティンクルピット	7,000
球界道中記	15,000
コズモギャング・ザ・ビデオ（ロム）	6,000
爆突機銃艇	23,000
クイズ魔Q大冒険	2,000
倉庫番DX	16,000
エメラルディア（結構遊べるよ～ん）	5,000
スーパーワールドコート	6,000
グレートスラッガーズ	2,000
グレートスラッガーズ'94	5,000
タンクフォース	10,000
データイースト	
ファイティングファンタジー	14,000
ドラゴンガン（自作P付）	38,000
空牙	15,000
ウルフファング	45,000
ワンダープラネット	18,000
マジカルドロップ	18,000
タンブルポップ	8,000
キャプテンアメリカ	12,000
ダーウィン4078	18,000
アクトフェンサー	8,000
ナイトスラッシャーズ	38,000
バルダーダッシュ（チャンピオンシップ）	25,000
B-ウイング	28,000
ハンバーガー	18,000
ジェネシス	10,000
ウエスタンエキスプレス（海外版）	9,000
コンペンションゴルフ	2,000
トライアウト	2,000
プロテニス	2,000
水滸演武	2,000
プロゴルフ	2,000
コナミ	
ツインビーヤッホー（サブ）	3,000
極上パロディウス（サブ）	5,000
対戦ぱずる玉（サブ）	5,000
ドラグーンマイト	48,000
ゼクセクス	28,000
魔獣の王国（ポスター付）	50,000
ガイアポリス	25,000
恋のホットロック	65,000
究極戦隊ダダンダーン	48,000
（曲もいいけどやっぱり歌♥）	
サンダークロスII	25,000
グラディウスII	35,000
ゴルフィンググレイツ（P無）	5,000
ゴルフィンググレイツ2（P付）	48,000
パロディウスだ！	10,000
出たな!!ツインビー	12,000
エイリアンズ	22,000
魂斗羅	12,000
忍者タートルズ	8,000
シンプソンズ	25,000
ジュノファースト	28,000
ジュノファースト（海外版）	20,000
ロックンロープ	35,000
プーヤン	30,000
ファイナライザー	10,000
シティボンバー	22,000
タイムパイロット（?）	15,000
タイムパイロット'84	25,000
サーカスチャーリー	12,000
サーカスチャーリー（?）	8,000
ハイパーオリンピック	15,000
スクランブル	28,000
スクランブル（?）	18,000
スーパーヘリ（?）	14,000
アステリクス	25,000
ミスティックウォリアーズ	38,000
サプライズアタック	5,000
ジャングラー（?）	15,000
アミダー（?）	10,000
プレミアムサッカー	8,000
バイオレントストリーム	38,000
マーシャルチャンピオン	12,000
メタモルフイックフォース	45,000
セガ	
バーチャファイター2	TEL
G-LOC	28,000
ダークエッジ	28,000
ゴールデンアックス・デスアダーの復讐	45,000
バーニングライバル	22,000
ソニック・ザ・ヘッジホッグ（サブ）	5,000
ザ・Jリーグ1994（サブ）	5,000
コットン	16,000
エイリアンストーム	5,000
テトリス	6,000
アラビアンファイト	24,000
フラッシュポイント	5,000
ぷよぷよ	6,000
ぷよぷよ通	18,000
コラムスII	3,000
スタックコラムス	2,000
ドラゴンボールZ(VRVS)	18,000
シャドーダンサー	12,000
ウォーリーをさがせ！（P無）	3,000
ダイナミックC.C	15,000
ヘビーウェイトチャンプ（自作P付）	18,000
ファンタジーゾーン	24,000
アレックスキッド	24,000
モンスターレア	12,000
ソニックブーム	12,000
チョップリフター	10,000
ザクソン	25,000
4Dウォリアーズ	28,000
ヤマト	28,000
ティップタップ	28,000
フラワー	13,000
フリーキック（P付）	10,000
MVP	5,000
登龍門	4,000
クイズゴーストハンター	3,000
ボナンBr+S.スピリッツ+クイズ宿題	
セット+24Kモニター	22,000
バーチャリミックス（ロム）	5,000
バクバクアニマル（ロム）	2,000
ゴールデンアックス・ザ・デュエル（ロム）	2,500
タイトー	
レイストーム（発売日未定）　予約受付中！	
サイキックフォース	TEL
ダライアスII（2画面筐体II）	120,000
パズルボブル2（ロム）	20,000
逆鱗弾（ロム）	10,000
バブルシンフォニー（ロム）	5,000
カイザーナックル（ロム）	4,000
エレベーターアクションリターンズ	58,000
カダッシュ	9,000
ニュージーランドストーリー	15,000
ハットトリックヒーロー'93	8,000
（試合も出来るが喧嘩も出来る◎）	
ハットトリックヒーロー'95（ロム）	5,000
森口博子のクイズでヒューヒュー！（ロム）	5,000
オペレーションサンダーボルト（純正P付）	45,000
ナイトストライカー（純正P付）	110,000
グリッドシーカー	35,000
バトルシャーク（自作P付）	15,000
メタルブラック	48,000
ダイノレックス	12,000
キックスタート	5,000
スペースインベーダーDX	8,000
リターンオブザインベーダー	12,000
レインボーアイランドEX	18,000
タイガーヘリ	7,000
究極タイガー	8,000
ハレーズコメット	15,000
スカイスマッシャー	5,000
インセクターX	4,000
大旋風	5,000
Dr.トッペル探検隊	8,000
グレートソードマン	14,000
アルペンスキー	38,000
スラップショット	12,000
パラメデス	4,000
チャイニーズヒーロー	3,000
シーファイターポセイドン	18,000
ジャングルキング	35,000
ジャングルキング（海外版）	28,000
イグジーザス	25,000
ナックルジョー	10,000
パニックロード（純正P付）	12,000
龍神	15,000
ピット&ラン	5,000
キック&ラン（P無）	5,000
リングファイター	3,000
VSスマッシュ	4,000
フォーティーラブ	5,000
女子バレー	2,000
嗚呼栄光の甲子園（サブ）	600
マージャンクエスト（サブ）	7,000
クイズ地球防衛群	700
クイズ人生劇場	7,000
クイズ世界はSHOW by ショーバイ	2,000
クイズクレヨンしんちゃん	2,000
ゆうゆのクイズでGOGO	8,000
サンダーフォックス	8,000
アイレム	
R-TYPEII	12,000
R-TYPE LEO	18,000
ガンフォース	5,000
アンダーカバーコップス	25,000
ボンバーマン	7,000

★おしらせ★…このリスト以外にも色々あります。ぜひ在庫リストを請求してください。郵送またはFAXいたします。お電話・FAXおまちしています。…P.S.初心者のかたにはうれしい解説書もあります。

ミルキーウェイ

TEL.052-262-3295

FAX.052-262-2373

住所　〒460　名古屋市中区大須3-5-13ハセビル2F

営業時間　お店……………11:00AM～7:30PM
通販TEL……10:00AM～10:00PM
毎週水曜日は定休日です

- ●お支払いは便利なヤマトコレクトサービス（宅急便の代引）か現金書留です。
- ●上記リスト以外にも新しく基板が入荷していますので（…たぶん）、ほしい基板がありましたら一応TELしてみてください。
- ●価格はリストより安くなっていることもあります。TELにて確認してください。
- ●コントロールボックス、筐体、ゲームパーツetc.各種取り扱っています。
  （自宅でアーケードゲームをプレイするにあたっての細かい質問などにもがんばってこたえていきたいと思います。）
- ●初心者、大・歓・迎!!（これから始めようと思っている人、気軽にTELください）。
- ●ハーネスだけの注文もOK！（できるかぎり何でもがんばって作ろうと思います）
- ●新作ゲーム、なんでも予約OK！

「DOT PLACE No.10」

出題：APAPA

	6 1 3	2 2 1 3 1	6 1 3	2 2 1	6 1 3	6 9	2 1 3 1 5	4 2 4 3	3 3 2 2	6 3 1 5	1 2 5 4	6 2 4 2 4	2 6 2 1	6 2 3 2 1	2 2 2 2 2 2	6 2 2 2 1	2 2 2	6 2 2 2	6 3 2 2	2 1 2 2 2	4 3 2 2	3 2 2	6 5 2	1 2 7	6 5
3 3																									
4 1 1 3 4																									
3 4 3 1 1 4 3																									
3 2 1 3 1 1 2 1 1 1																									
1 1 4 1 1 3 4 3																									
1 1 2 1 1 3 2 3																									
3 2 2 1 1																									
3 6 1 1																									
10																									
4 5 5																									
4 2 4																									
1 3 2 4																									
1 1 1 2 2 3																									
2 1 1 3 2 3																									
1 1 5 2 3																									
3 2 13																									
5 13																									
2 2 2																									
2 2 3																									
2 2 3																									
16																									
14																									
1 1																									
2 4																									
1 2																									

ドットプレイスの難易度は、ドット数だけで決定されるのではない。その証明に、今回はドットは少なくしながらも、難易度は高めに設定したぞ。締め切りまで時間があるし、しっかり悩むべし!!

解き方

次の3つのルールに従って、マスを塗りつぶしてほしい。

①マスの上と左に書かれている数字は、その列内で塗るべき、連続したマスの数を示している。

②一列に複数の数字がある場合、塗るべきマスの順番も、数字の順番通りになる。

③一列に複数の数字がある場合、それぞれの数字の示す塗ったマス同士は、一マス以上開いていなければいけない。

そうしてすべての数字の指示するマスを塗ったら、絵が浮きだしたはずだ。で、答えてもらうのは、そこに描かれている『キャラ名』と『二重枠のマスが塗られたか塗られなかったか』の二項目とするぞ。

解く順序としては、まず、必ず塗ることになるマスを探して塗り潰し、また、必ず塗らないマスには×印などを書き込む、というのを繰り返していけばいい。

例えば、下から5列目の横の列などは、16マス塗るわけだから、左から9マス目~16マス目は、必ず塗ることになるわけだ。

解答ができたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、8月30日必着で、〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル ゲーメスト編集部『ドットプレイスNo.10』係あてに送ってほしい。

正解者の中から、沈思黙考(ちんしもっこう)した5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。ハガキイラストは当選落選には関係ないぞ。

難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。それじゃ、根気と元気で解くのだっ!!

当選者発表

前回の『点置き』No.10の正解者難易度アンケートは、VH3%・H9%・N25%・E31%・VE23%・無回答9%と、イージー中心という結果でした。正答率は91%で、9%の人が、二重枠の記述がないか、間違っていました。

二重枠がどうなるのかは、けっこう苦労しないと分からないけど、それ以前の部分がサクサク進むせいか、印象としては、イージーあたりに落ちついたってトコかな。

当選者

PN TM500君（神奈川県）
PN 北条カズヲミさん（茨城県）
PN えとせとらさん（長野県）
PN 9：30TV君（大阪府）
PN ありさん（徳島県）

以上5名。おめでと~ってわけで、お返事コーナーに突入~♪

かもゆりさん、マンボの目が入ってないによ。磯部真紀さん、段所有目指して、一歩一歩修行を積み重ねるべし。もとみえすさん、返信用に様がないのは、責めるようなことではナイな。吹雪竜一号君、雑紙じゃなくて雑誌。後村君、ハチャメチャファイターに……見えるな。井上博之君、李Can'tさん、名前間違いごめん。KM☆GM君、パズル制作は半日から一週間くらいかかるな。澤田友博君、ハガキの表は住所書くほう。テト鬼君、語尾上げ口調を否定する自分なりの理由を考えよ。僕が言うからではいかん。OWL2君、かしこは女性用よ。XCT君、間違ってないも~んだ。ぺるぽん、ぼくは大概サングラス着用です。かきのたね君、自分の殻をぶち破れ。KN-JET君、小物をたくさん描くのもいいが、そのひとつひとつに魂が入っていないと、ただのごちゃごちゃになってしまう。ってなわけで、今号はここまで。ではまた次回のこのコーナーで。

今月の残念賞



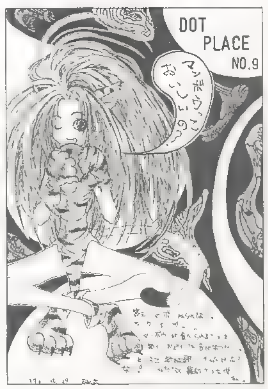
PN 香彩あられさん（神奈川県）㊣
今号のM改ハガキはこれだっ！ついに乗り物と化すゲー太郎……。



PN 九頭龍剣之介君（埼玉県）㊣
とりあえず期待、わくわく7のティセであ~る。黒髪でもよし。



PN ワタナベさん（岐阜県）㊣
1コマめと3コマめの顔の変化をお見逃しなく。リズムがいい。



PN あめ太さん（奈良県）㊣
うむ、喰える。まんぼうの踊り食い………む、踊りゃしねえな。



PN 無限大君（兵庫県）㊣
いつの間にか、すっかり正解パターン係になってるなぁ。

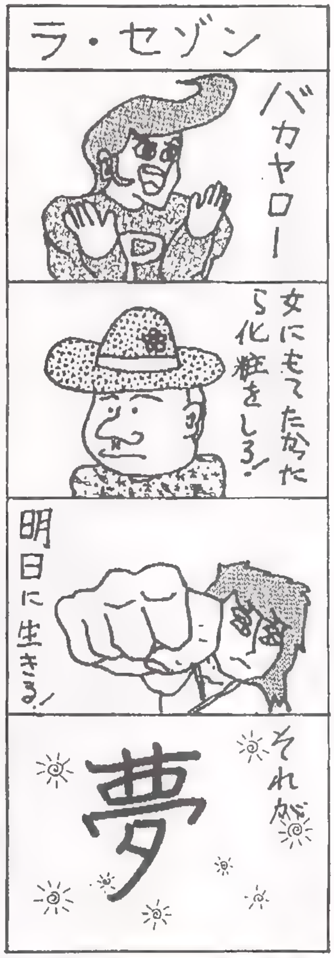
佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第50回

文・四コマ
佐竹雅昭

天使万歳もおかげをもちまして連載50回となりました。これからもますます読者のみなさんに楽しんでもらえるようなコーナーにしていきます。



かまいたちの友の会2

改めて紹介されたゴンザレス藤本はいきなり私の前に1冊のノートを突き出してきた。

「どうも、はじめまして。私がゴンザレス藤本です。このノートには、私が今まで観てきたアダルトビデオの情報が書き込んであります。よかったら、酒のサカナにでもしてください」

「お〜!!」

私を含む3人は大声を上げて驚いた。

恐るべしゴンザレス藤本。ノートの中にはビッチリとアダルトビデオのタイトル、監督、女優、ストーリー等の情報があった。

「ゴンザレスさん。よくここまでやりましたね」

私は感嘆の意を込めて、言った。

「エヘ」

ゴンザレスは両手で顔を覆い、真っ赤になって照れた。

高木ブーを少しだけ細くしたような顔のゴンザレスが、まるで乙女のように装っているのがとてもミスマッチで、思わず私は見とれてしまった。

これはヤバイ!と思った御宅山は、横から助け舟を差し出してくれた。

「え〜、ある大物シンガーのベースを務めている骨見さん。何かありませんか?」

「ありません」

淡々として口調で言った。

〃だ〜!だったら何しにここに来てんのじゃ〜!〃

と心の中に思いつつも、私は骨身さんに笑顔を与えた。

「骨身さんの趣味は?」

まず手始めにジャブで崩してみよう。

「ありません」

これじゃ話にならん。

「骨身さん。あなた、この会の趣旨をご存じですか?」

ゴンザレスが言った。

ゴンザレスはかなり酒が回っているようだ。

「まぁまぁ、皆さん。いいじゃないですか」

御宅山が慌てて、中に入った。

しかし、時すでに遅し。

骨身さんはご自慢のベースを出してシャウトした。

「俺はチャ●&飛●のベーシストだ〜!」

もうこれではマニア話どころではない。

先場所、幕内勝ち越しをした御宅山まで、得意のツッパリをゴンザレスに出すわ、私は私で狭い座敷の中を横転したり逆立ちしたりで、もうメチャクチャ。

ついに店のマスターが走って来て一言。

「ウルサ〜イ!出てけ〜!」

しかし、誰も聞きやしない。

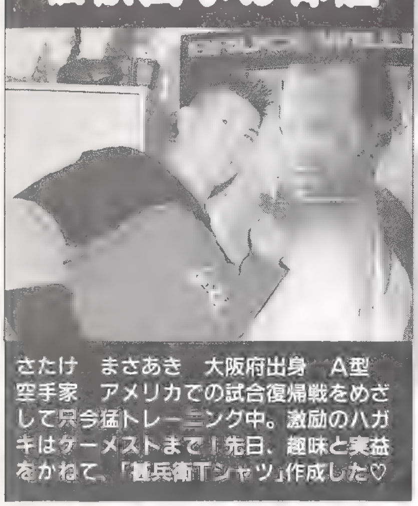
さすが個性の強い集まり。

カマイタチ友の会バンザ〜イ!



（埼玉県　涼水天空君）

怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　大阪府出身　A型
空手家　アメリカでの試合復帰戦をめざして只今猛トレーニング中。激励のハガキはゲーメストまで！先日、趣味と実益をかねて、「甚兵衛Tシャツ」作成した♡

ポエム

「15人で食べて」

15人で食べて
僕の部屋につけた
日本選手分は
後につけた
僕が持っていると
つかってしまうから
僕もらっていません
僕持っていると
ややこしくなるから
日本に帰ったら
精算します
　byさたやん&チーフ

お便り募集中!!

天使万歳では我らが王子を応援する便りを募集。宛先は新声社㊝係。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手２枚入れて「〒101 東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部「DOHJIN誌通販申込マニュアル」係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN CORNER

選評：APAPA

投稿規定③に「あて名シール」と付け足して書いてきても載せられません。それに取られる1行、それが10冊になれば10行。すると紹介できる本が1冊減ります。また、無意味に長かったり、頭を使わずに書かれたPRコメントも、紙面資源の有効活用という観点から、没の対象にしてます。

投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、8月30日発売号締め切りは7月19日、9月15日発売号締め切りは8月15日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④どの号に掲載を希望するか。（例「10月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで「○月△日発売号までに掲載希望」と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです

JAMjar



でんぐりやまね発行、B5判オフ64頁表紙カラー。1000円の無記名小為替にて、8月15日まで受け付け。「95年から96年初頭にやったお仕事の本です」

トーク付きラフイラスト集。アーケードに重なるのはギャラクシーファイトくらいで、あとはアルバートオデッセイ外伝、カオスシード、LUNARなど。内容はさすがプロのレベル。勉強しましょう。（〒490-11 愛知県海部郡甚目寺町字郷中151 船戸方 JAM2係）

Kids'でGO!

CHIP発行、A5判オフ28頁。300円の無記名小為替＋190円切手にて。



「『キッズ』のサラってかわいいよね♡という方へ」

サラ中心のショートギャグ。もともとキャラをかわいく描いていた作者が、キッズという舞台に行き、水を得た魚のようにのびのび描いている。（〒333 埼玉県川口市南前川2-9-6 斉藤方「CHIP」）

LOVE IS LIKE A BODY BLOW



なぞなぞ。発行、B5判オフ40頁表紙カラー箔押し。600円の無記名小為替＋270円切手にて。「男の子も女の子も沢山の人に読んでほしいです」

朝比奈&館林が友達な設定の14頁のほか、ショートギャグなど。ファンはコレクションに入れておいて後悔しないぞ。（〒454 愛知県名古屋市中川区荒中45一柳荘1-506 田中由起子）

はなまつり



琴村屋発行、B5判オフ40頁表紙カラー。500円の無記名小為替＋270円切手で。「ナコルル中心、元気いっぱいの斬サムスピ本です」

ナコ、リム中心のドタバタギャグ。練りは甘いけど、楽しさに勢いがあるのがOK。（〒188 東京都田無市向台町6-5-13 立花荘2 高橋琴美）

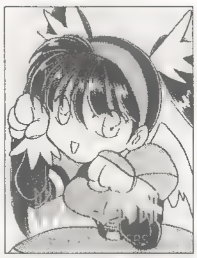
君は夜明けの星



自然体ヒロイン発行、B5判オフ36頁表紙2色。500円の無記名小為替にて。「純情なケンスウと純真なアテナの、ほのぼのラヴコメディです♡」

他に類を見ないほどの純朴カップル。ありがちじゃなく、幸せいっぱいな2人を見たい人はチェックしちゃおう。（〒920 石川県金沢市森山1-6-18 山本薫）

BREAK THROUGH



くりすます・いぶ発行、B5判オフ24頁表紙2色。300円の無記名小為替＋190円切手にて。「パイパーズのギャグ本。女性キャラが多めです」

といいながら、トキオとラクセルが多めだったりもする。もっとボリュームと冒険心がほしいとこだけど、レベルは高くて安心して買える。（〒610-11 京都府京都市西京区大原野西境谷町2丁目9-12-404 岩田育子）

紫



滅火発行、B5判オフ84頁表紙カラー。900円の無記名小為替＋240円切手にて。「2P庵からみの庵×京の話です。変革を望む前向きな彼を描いてみたくて作りました」

人物造形がやや浅いが、それに気づけるくらいほかは描けている。相手を思いやるが故に苦しみ、しかしそこから希望を掴む二人、を見たい人へ。（〒143 東京都大田区中央6-12-10 和田明子）

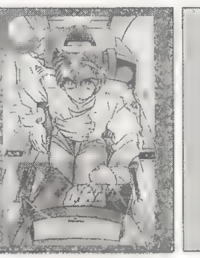
ミス・サクリア4



サーガサクリア発行、B5判オフ64頁表紙カラー箔押し。700円の無記名小為替＋270円切手にて。「アンジェリークギャグ4コマ本です。スペシャルのネタも入ってます！」

1頁2本ペースの4コマづくし本。表紙上の方がアンジェだ。ドタバタゲラゲラっとノリに乗れれば買うべし。（〒136 東京都江東区東砂5-8-2 三浦遊馬）

C,



空色図鑑&超帝国発行、A5判オフ68頁表紙カラー。700円の無記名小為替＋240円切手にて。「スーパーロボット大戦、ショウ×マサキ・コックピットやおい本です。若林りりすと朝守雄一の合同発行」

ショウに騙されコックピットでH。でも嫌がってるんじゃないマサキ。18禁指定。（〒251 神奈川県藤沢市川名716 ベルカワナ301 久保田ゆかり方 GM係）

INSTINCT SIN



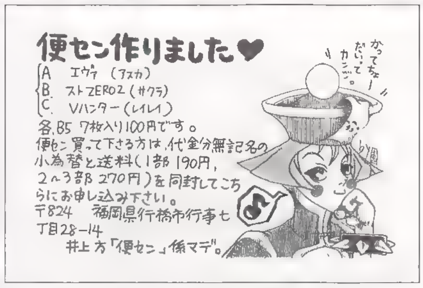
犯罪天国発行、B5判オフ46頁表紙3色。500円の無記名小為替＋270円切手で。「覇王丸×シャル、オンリー本です。18禁本です」

前回のあらすじは、もっと形を整えよう。Hでなおかつ話を描く、ということは、ある程度果たせていて偉い。18歳未満の購入は禁止します。（〒191 東京都日野市三沢1-29-4 スカイハイツ土方211号 榎戸方CH係）

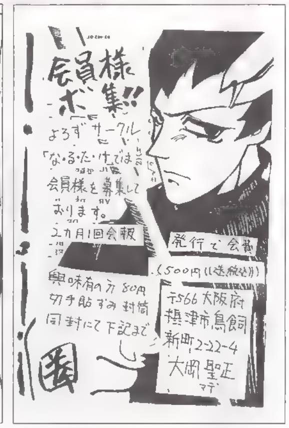
伝言板

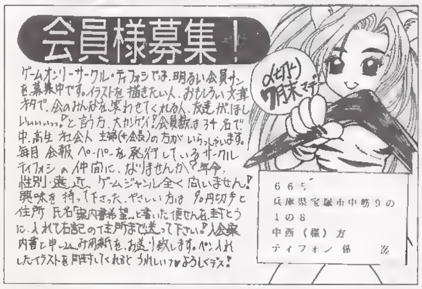
●ハガキ掲載希望の人は右頁の投稿規定も熟読してください。ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合があります。また、ハガキの[illegible]ものは、掲載できません。
●掲載された[illegible]、再度手紙を出すことをお[illegible]します。









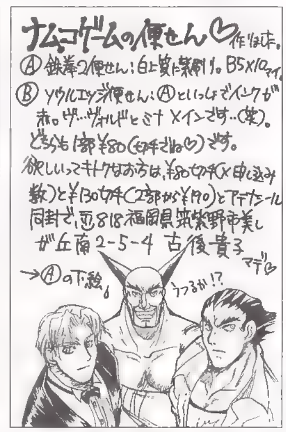












音の博覧会

DISC BOX



ずるずる

私、実は千葉県民なのだが、未だディズニーランドに行ったことがなかったりする。鴨川シーワールドもマザー牧場もヒゲタしょうゆもザウスも行ったことがあるのに！行ってみたいんだけどイマイチ面白さがわからない。行くきっかけがないのよね。なので面白さを教えてくれる人を求むっす。（並ぶほど面白いものがそこにあるはず?）

今号の新作情報

MIDI POWER Pro2 〜沙羅曼蛇2・ツインビーヤッホー!〜



1996年7月5日発売
キングレコード／コナミレーベル
CD：KICA−7708
仕様:限定盤・2DDフロッピーデータ付き
価格：¥3800（税込み）

MIDI POWERシリーズの最新作は「沙羅曼蛇2」「ツインビーヤッホー！」の2作入り。フロッピーデータも付くものはベストセレクションに続く第2弾となる。内容は、2タイトルのゲームサウンドの中から14曲をチョイスし、MIDIアレンジにて収録。フロッピーディスクには各タイトルから3曲ずつ計6曲のMIDIデータが入る。

RIZ〜顔を上げて歩こう 田中勝己



1996年7月21日発売
ソニーミュージックエンタテインメント
CD：SRDL−4252
価格：¥1000（税込み）

「ぷよぷよ」シリーズの最新作の「す〜ぱ〜なぞぷよ通」のCFソングが出る！収録曲は4曲。うち2曲はカラオケだ！

闘神伝2 ダンスレボリューションVol.2



1996年7月24日発売
MEMレコード／NEOレーベル
CD：VOCR−5012
価格：¥2800（税込み）

ラジオ放送やオリジナルビデオアニメでも絶好調の「闘神伝」の第2弾「闘神伝2」のゲームサウンドをダンスミックスしたアレンジアルバムが発売される。「エイジ」「カイン」「ソフィア」「エリス」「トレーシー」など人気の高いキャラクターのサウンドを中心にアレンジ。収録曲数は10曲。予約特典にはことぶきつかさオリジナル描き下ろしのポスターがつくのだ！

TOP10 6/1〜6/15 ㋟屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CDトップ10	1位	5	229	バーチャロン　サウンドデータコレクション	TE	TYCY-5486	2000円
	2位	1	69	D&D　シャドーオーバーミスタラ	VE	VICL-2169	2000円
	3位	6	41	セクシーパロディウス	KR	KICA-7703	2200円
	4位	−	32	デビルサマナー　真・女神転生	PG	POCX-1123〜4	4000円
	5位	3	28	ファイティングバイパーズ　オリジナル	PG	POCX-1030	2800円
	6位	4	23	エヴァンゲリオン3	KR	KICA-300	3000円
	6位	−	23	沙羅曼蛇　Pro fusion	KR	KICA-7702	3000円
	6位	8	23	沙羅曼蛇2	KR	KICA-7695	2200円
	9位	−	18	CDドラマ　ときめきメモリアル2	KR	KICA-7646	2800円
	9位	7	18	速攻生徒会　ドラマCD	KR	KICA-1174	2800円
ビデオトップ10	1位	−	287	ストリートファイターZERO2	SS	GV-25	4800円
	2位	1	38	バーチャロン	CR	COVC-4726	4800円
	3位	−	16	新世紀エヴァンゲリオン5	KR	KIVA-253	5300円
	4位	2	11	ファイティングバイパーズ	CR	COVC-4724	4800円
	5位	7	9	バーチャファイターキッズ	CR	COVC-7425	4800円
	5位	−	9	バーチャファイター2	SS	GV-15	4800円
	5位	9	9	ヴァンパイアハンター	SS	GV-17	4800円
	5位	5	9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SS	GV-20	4800円
	5位	3	9	鉄拳2	SS	GV-22	4800円
	5位	5	9	REALBOUT　餓狼伝説	SS	GV-24	4800円

VE：ビクターエンターテインメント　KR：キングレコード　PG：ポリグラム
TE：東芝EMI　PG：ポニーキャニオン　CR：コロムビアレコード　SS：新声社

CD&ビデオトップ10

CD編

おやまあ5位だったバーチャロンが1位へ。1位だったD&Dがかなり弱くなって2位へ転落。格闘ゲームのような強さはなかったようだ。シューティングのセクパロが3位へ。本領発揮といったところか。沙羅曼蛇関連も6位に。気になる存在になる？

ビデオ編

予想通りストZERO2がトップへ。しばらくはこのままいそうだ。力を下げて2位にバーチャロン。やはりこんなもの？　3位にエヴァンが！ど、どうする？ヘタすると1位に！そんなことないか（不安…）。Vキッズも5位と健闘中！

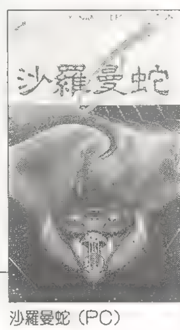
今号のオススメタイトル

最近シューティング曲にハマリ中。特にバトルガレッガ。いいっスよねこれ！でもCDは出ない。なんとかせねばと思う毎日なのですが、今回オススメするCDは、そんな欲求からかシューティングにしてみました。「バリバリの」といえばやはりこれ「雷電」でしょう。これが収録されているのは「雷電伝説」。Ⅱ、DXと続いた後編に期待しているのだが、いかに！



雷電伝説（PC）

友人宅で久しぶりにゲームビデオを見まくった。その中で面白かった…失礼、よかったのが「沙羅曼蛇」だった。プレイヤーの「SPY大和」氏のモザイク入り映像に究極のプレイ、もう笑え…失礼、参考になりました。当時のビデオの作り方って今と比べものにならないぐらい大変だったんだよね。その苦労と努力を考えると持っておきたい1本。でもそれって年寄りの話？ぐわ〜！



沙羅曼蛇（PC）

ブロッコリーインフォメーション

コスパ in TWINSTAR 1996Summer→Autumn

月に一度のお楽しみ♥夏秋期開催スケジュール

コスパinツインスター7
8月25日(日)

コスパinツインスター8
9月28日(土)

コスパinツインスター9
プレハロウィンスペシャル
10月19日(土)

……プレってことは、この後に何か大きい本番がひかえているって事なのか〜ッ!?

オールジャンル同人誌即売会 コミックキャッスル



夏〜秋の開催スケジュール一挙告知！

8月10日(土)　ハイパーコミックキャッスル《1000sp》
会場／池袋サンシャイン・文化会館2F

9月22日(日)　コミックキャッスル VOL.10《2500sp》
会場／池袋サンシャイン・ワールドインポートマート4F&文化会館2F◆**開催10回記念総力結集イベントです！**◆

10月10日(祝)　コミックキャッスルin横浜アリーナⅡ
《3000sp》　会場／横浜アリーナ

イラスト／冨樫

VOL10＆横浜アリーナ、参加サークル受付中！

◆ブロッコリーのゲームコミックアンソロジー続々発刊！◆

あの3人にまた会える……
全リアル麻雀ファン待望のコミック化！
スーパーリアル麻雀PVオリジナルコミック

パステルDiary
水上広樹・著

●コミックゲーメスト（新声社）にて好評連載された本編に大幅加筆＆修正、描き下ろしも満載で只今絶賛発売中！

あすか120% アナザーストーリー2
7月12日（金）発売！

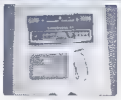
ともに豪華執筆陣が集結！
ゲームの後はコミックで興奮＆感動ふたたび!!
●全国のコミック専門店でお求め下さい●

ストリートファイターZERO2
コミックアンソロジーCOUNTER ZERO
7月19日（金）発売！

お問い合わせは…株式会社ブロッコリー　各「○○」係まで
〒178　東京都大泉郵便局私書箱6号
TEL【03-3921-3340】月〜金・AM10:00〜PM5:00まで

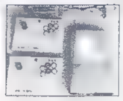
ブロッコリー BROCCOLI

TAMAYA特選おすすめセット!
ストZERO2がお求めやすくなりました。

ストZERO2(新品) スーパーベガセット

ストZERO2(新品)
スーパーベガ21
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル

通販特価(送料・税込) **¥255,000**

初回¥24,660 ¥24,000×11回　初回¥13,370 ¥13,100×23回　初回¥10,080 ¥ 9,300×35回

ストZERO2(新品) シグマセット

ストZERO2(新品)
シグマAV5000
M8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル

通販特価(送料・税込) **¥251,000**

初回¥24,532 ¥23,600×11回　初回¥13,034 ¥12,900×23回　初回¥11,816 ¥ 9,100×35回

ストZERO2(新品) パナカスタムセット

ストZERO2(新品)
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル

通販特価(送料・税込) **¥225,000**

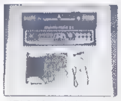
初回¥21,500 ¥21,200×11回　初回¥13,150 ¥11,500×23回　初回¥ 9,100 ¥ 8,200×35回

ストZERO2(新品) ボードマスターセット

ストZERO2(新品)
ボードマスター
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル

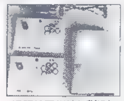
通販特価(送料・税込) **¥242,000**

初回¥23,144 ¥22,800×11回　初回¥13,428 ¥12,400×23回　初回¥10,472 ¥ 8,800×35回

KOF'96 スーパーベガセット

KOF'96
マザーボード(中古)
スーパーベガ21
特製ハーネス

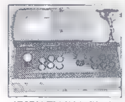
通販特価(送料・税込) **¥216,000**

初回¥21,212 ¥20,300×11回　初回¥11,244 ¥11,100×23回　初回¥11,256 ¥ 7,800×35回

KOF'96 シグマセット

KOF'96
マザーボード(中古)
シグマAV5000
M8000ターボ×2
ハーネス、ASコード

通販特価(送料・税込) **¥212,000**

初回¥21,084 ¥19,900×11回　初回¥10,908 ¥10,900×23回　初回¥ 9,492 ¥ 7,700×35回

KOF'96 パナカスタムセット

KOF'96
マザーボード(中古)
パナカスタム
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥185,000**

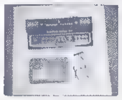
初回¥18,020 ¥17,400×11回　初回¥ 9,790 ¥ 9,500×23回　初回¥ 8,960 ¥ 6,700×35回

KOF'96 ボードマスターセット

KOF'96
マザーボード(中古)
ボードマスター
ハーネス、

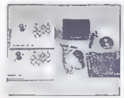
通販特価(送料・税込) **¥203,000**

初回¥19,856 ¥19,600×11回　初回¥12,872 ¥10,600×23回　初回¥ 7,728 ¥ 7,600×35回

お買得!! ストZERO2 スーパーベガセット

ストZERO2(中古)
スーパーベガ21
ハーネス
Qサウンド用ケーブル

通販特価(送料・税込) **¥210,000**

初回¥19,920 ¥19,800×11回　初回¥13,040 ¥10,700×23回　初回¥10,360 ¥ 7,600×35回

お買得!! ストZERO2 シグマセット

ストZERO2(中古)
シグマAV5000
M8000ターボ×2
ASコード、ハーネス
Qサウンド用ケーブル

通販特価(送料・税込) **¥206,000**

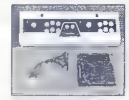
初回¥19,792 ¥19,400×11回　初回¥12,704 ¥10,500×23回　初回¥ 8,596 ¥ 7,500×35回

お買得!! ストZERO2 パナカスタムセット

ストZERO2(中古)
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル

通販特価(送料・税込) **¥179,000**

初回¥17,828 ¥10,800×11回　初回¥ 9,286 ¥ 9,200×23回　初回¥ 8,064 ¥ 6,500×35回

お買得!! ストZERO2 ボードマスターセット

ストZERO2(中古)
ボードマスター
ハーネス、
Qサウンド用ケーブル

通販特価(送料・税込) **¥197,000**

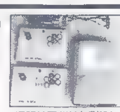
初回¥19,504 ¥18,500×11回　初回¥10,798 ¥10,100×23回　初回¥ 7,252 ¥ 7,200×35回

ソウルエッジN Ver.(中古) スーパーベガセット

ソウルエッジN Ver.(中古)
MV-1AF
スーパーベガ21
ハーネス

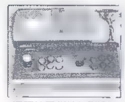
通販特価(送料・税込) **¥227,000**

初回¥21,564 ¥21,400×11回　初回¥13,318 ¥11,600×23回　初回¥11,732 ¥ 8,200×35回

ソウルエッジN Ver.(中古) シグマセット

ソウルエッジN Ver.(中古)
MV-1AF
シグマAV5000
M8000ターボ×2
ハーネス、ASコード

通販特価(送料・税込) **¥222,000**

初回¥21,404 ¥20,900×11回　初回¥11,748 ¥11,400×23回　初回¥ 8,652 ¥ 8,100×35回

ソウルエッジN Ver.(中古) パナカスタムセット

ソウルエッジN Ver.(中古)
MV-1AF
パナカスタム
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥197,000**

初回¥19,504 ¥18,500×11回　初回¥10,798 ¥10,100×23回　初回¥ 7,252 ¥ 7,200×35回

ソウルエッジN Ver.(中古) ボードマスターセット

ソウルエッジN Ver.(中古)
MV-1AF
ボードマスター
ハーネス
Qサウンド用ケーブル

通販特価(送料・税込) **¥212,000**

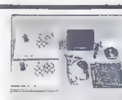
初回¥21,084 ¥19,900×11回　初回¥10,908 ¥10,900×23回　初回¥ 9,492 ¥ 7,700×35回

バーチャファイターキッズ+リミックス スーパーベガセット

バーチャファイターキッズ+リミックス
他にソフト3本付
スーパーベガ21
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥185,000**

初回¥18,020 ¥17,400×11回　初回¥ 9,770 ¥ 9,500×23回　初回¥ 8,760 ¥ 6,700×35回

バーチャファイターキッズ+リミックス シグマセット

バーチャファイターキッズ+リミックス
他にソフト3本付
シグマAV5000
M8000ターボ×2
ASコード、ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥180,000**

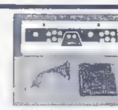
初回¥17,860 ¥10,900×11回　初回¥10,520 ¥ 9,200×23回　初回¥ 9,380 ¥ 6,500×35回

バーチャファイターキッズ+リミックス パナカスタムセット

バーチャファイターキッズ+リミックス
他にソフト3本付
パナカスタム
ハーネス

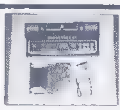
通販特価(送料・税込) **¥155,000**

初回¥14,860 ¥14,600×11回　初回¥ 9,570 ¥ 7,900×23回　初回¥ 7,980 ¥ 5,600×35回

バーチャファイターキッズ+リミックス ボードマスターセット

バーチャファイターキッズ+リミックス
他にソフト3本付
ボードマスター
ハーネス、

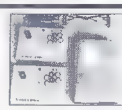
通販特価(送料・税込) **¥171,000**

初回¥16,472 ¥16,100×11回　初回¥10,914 ¥ 8,700×23回　初回¥ 8,036 ¥ 6,200×35回

沙羅曼蛇2 スーパーベガセット

沙羅曼蛇2
他にソフト(ロム)3本付
スーパーベガ21
ハーネス

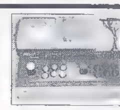
通販特価(送料・税込) **¥148,000**

初回¥14,636 ¥13,900×11回　初回¥ 7,832 ¥ 7,600×23回　初回¥ 5,768 ¥ 5,400×35回

沙羅曼蛇2 シグマセット

沙羅曼蛇2
他にソフト(ロム)3本付
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード

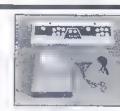
通販特価(送料・税込) **¥144,000**

初回¥14,508 ¥13,500×11回　初回¥ 7,496 ¥ 7,400×23回　初回¥ 7,504 ¥ 5,200×35回

沙羅曼蛇2 パナカスタムセット

沙羅曼蛇2
他にソフト(ロム)3本付
パナカスタム
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥118,000**

初回¥11,476 ¥11,100×11回　初回¥ 7,612 ¥ 6,000×23回　初回¥ 4,788 ¥ 4,300×35回

沙羅曼蛇2 ボードマスターセット

沙羅曼蛇2
他にソフト(ロム)3本付
ボードマスター
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥135,000**

初回¥13,120 ¥12,700×11回　初回¥ 7,890 ¥ 6,900×23回　初回¥ 6,160 ¥ 4,900×35回

アップスキャンコンバーター XRGB-1 ¥26,800

3チャンネルセレクター ¥4,500
4チャンネルセレクター ¥5,000

大画面モニターが使えるようになりました。
通販特価(代引、送料・税込) **¥26,000**

パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます(スーファミ、プレイステーション、サターン、アーケード等に対応)。※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

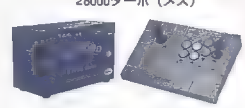
RAS-HD ¥14,500
(PS、SSアダプター付)

MSX用アダプター ¥2,500
3チャンネルセレクター ¥4,500
4チャンネルセレクター ¥5,000

SF、MD、SS、ネオジオ対応。☆業務用バーチャファイター2対応。☆15PしかないRGB15KHz対応モニターに21Pを増設。
対応機種　X68Kモニター、PC-TV45X・35X　FMタウンズ他サイモードオートシンク以上の15khzモニタ。

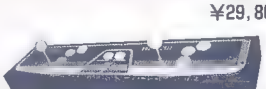
SUPER VEGA 21　特価

サターン用コード ¥8,000
プレイステーション用コード ¥8,000

シグマセット AV-5000 Σ8000ターボ(メス)　特価

サターン用コード ¥4,000　メガドライブ用コード ¥2,000
スーファミ用コード ¥4,000　PCエンジン用コード ¥2,000
プレイステーション用コード ¥4,000

アストロシティ用底ケース ¥7,500

2L12Bアストロパネル ¥ 9,800
バーチャパネル ¥15,000
1L6B ¥ 5,800

サターン用バーチャパネル(純製) ¥29,800

サターン用2L12Bパネル ¥32,800

ボードマスター　特価


KIC PANACUSTOM　特価

RGBケーブル21P、15P 各¥3,000　SF用コード ¥8,000
ストII対応JAMMAハーネス ¥3,000　麻雀ハーネス ¥3,000

超お買い得なメンバーズカード会員大募集!!!
①入会金、会費は全て無料。②お買い上げ金額の5%をポイントとして還元。③ローンの申し込みがサインと捺印だけでOK!④キャッシング機能が付いているので、いつでも現金が引き出せます。
※他にもたくさんの特典が付いています。詳しくはTEL又は店頭にてお問い合わせください。

お得なTAMAYA通信販売
- ゲーム機(業務用)ソフト、関連グッズの通信販売を行っています。
- ヤマトのコレクトサービスで翌日配送できます。
- 分割払いが利用できます。
- 大型筐体の販売を行っています。
- 電話での相談、説明。
- ハード、ソフトの買い取り。
- 特殊ハーネス等の製作を行っています。
- FAXで24時間注文・相談受け付けています。

いま編集部内で毎日のように流れているのが、アニメソング「未来形アイドル」。お気楽、極楽、信条のアイドル～　と、繰り返し繰り返し流れるものだから、いつのまにか口ずさんでいる始末。生まれてはじめて洗脳されてしまったわたし…。

開催まであとわずか！「GAMEST EXPO」直前情報

すでにご承知のとおり、本誌で何度も紹介してきたゲーメスト創刊10周年イベント「GAMEST　EXPO」が、7月27日(土)、28日(日)の両日、東京流通センターにて開催されます。

イベント当日まで、いよいよあとわずかとなってきたわけですが、一人でも多くのゲーメスト読者のために楽しんでもらえるよう、我々も只今急ピッチで準備を進めております。

アーケードゲーム新旧100タイトルを一挙に揃えたゲーム・カーニバルを中心に、さまざまな趣向をこらした催しがいっぱいのステージ・パビリオン、アーケードゲームおよびゲーメストの歴史を、グッズ・バックナンバーの展示等でじっくり鑑賞して楽しむことができるゲーメストミュージアムなど、内容盛り沢山のイベントになること間違いありません。

さらに、追加でいろいろな催しが加わったので、別表にて紹介してみることにしました。このほかにも、会場に来てくれた人だけが味わえるとっておきの催しも用意しているぞ！

おかげさまで好評発売中の前売りチケット。その購入者を調べてみると、意外にも地方の方が多いことが判明ー関東近県を中心に、仙台や岡山、大阪、名古屋などわざわざ遠いところから駆けつけてくれる人がいるのには本当にビックリ。夏休み前半の週末ということもあって、旅行をかねてやってくる人が多いんだと思うんだけど、いずれにしても本当にありがたいことです。

もちろん、チケットは現在でも手に入れることが可能です。価格は800円。本誌に付いている「GAMEST　EXPO」郵便振替用紙にて申し込むか、お近くのマルゲ屋にて直接購入するかなどの方法がありますので、まだ手に入れてないという人は、ぜひこの機会にお買い求めください。

それではみなさん、イベント会場にてお会いしましょう。

「GAMEST EXPO」追加イベント情報

●新作ゲーム発表会

「バーチャファイター3」(セガ)を筆頭に「DEAD OR ALIVE」(テクモ)、「KOF'96」(SNK)、蒼穹紅蓮隊」(エイティング/ライジング)など盛り沢山!

●コスプレ大歓迎

もう、毎度おなじみ。今回はイベントの趣旨上、どんなゲームのコスプレでもOK。まさにコスプレ版オールスターになるような華やかさを期待しているぞ!控え室もちゃんと用意してあるから、安心して来てくれたまえ!

●???

会場に来てくれた人だけのためのお楽しみ?きっと満足してもらえると思うよ!

CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHEC

待ってました！バーチャロンガレージキット発売決定！

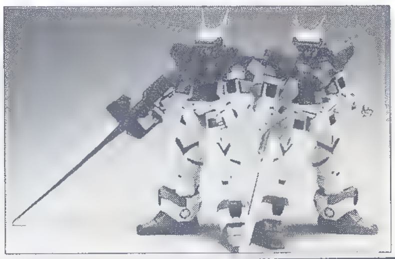
ゲームセンターで只今大人気中の3D対戦ロボットゲーム「電脳戦機バーチャロン」。つい先日、編集部内でもゲーム大会を開いたりと、まだまだ盛り上がってるカンジのこのゲーム。その魅力はいろいろあるんだけども、なんといってもカトキハジメ氏がデザインしたバーチャロイドの格好良さに尽きるとボクは思うんだよね。

これを忠実に再現したのが、ここに紹介するガレージキット「電脳戦機バーチャロン」シリーズ　テムジン1/144スケール。価格は6800円。6月下旬より全国の模型店などで絶賛発売中となっている。

レジンキャスト製のフル可動モデルなので、ゲーム中のポーズも思いのままに動かせることができるのだ。さらに、ダッシュ時に展開するバックパックがオプションとして付いてくる。まさに細部にいたるまで開発者の並々ならぬこだわりが感じられる珠玉の一品だ。



※なお、この商品に関するお問い合わせは
（株）ウェーブ　営業部
TEL　0422(20)7223まで



自分の好みで、2バージョンのテムジンを塗装できるぞ。

今回はテムジンのみの発売だが、以後、約1カ月おきぐらいのペースで、8体のキット化を計画中とか。すでに7月下旬にはバイパーⅡの発売が決定している。

今回、発売元の㈱ウェーブさんのご厚意により、このテムジン・ガレージキットを、なんと5名様にプレゼント。応募方法、締切等はプレゼントページに載っているので、そちらを見てね。

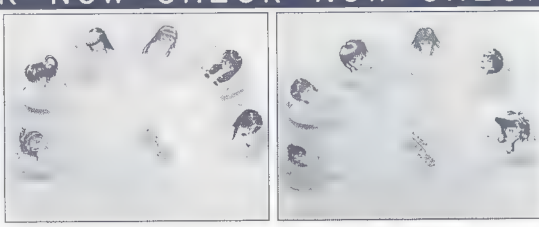
NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW

ときメモプライズコレクションに待望のニューアイテム登場!!

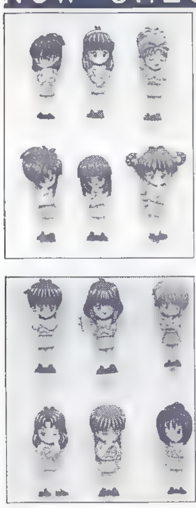
全国のときメモラーのみなさん、お待たせいたしました！各地のアミューズメントスポットで爆発的人気をほこる、クレーンゲーム機用景品「ときめきメモリアルプライズコレクション」に待望の新製品登場です。

今回登場するアイテムは「ときめきソーラー電卓」「ときめきミニうちわ」「ときめきトランプ」「ときめきキーホルダー」の4種類。全種類とも今月中には発売される予定なので、みんな首を長くして待っててね。

これからも続々とこの「ときめきメモリアルプライズコレクション」の新製品がリリースされる予定なので、ときメモラーな君は、しばらく目が離せないぞ！



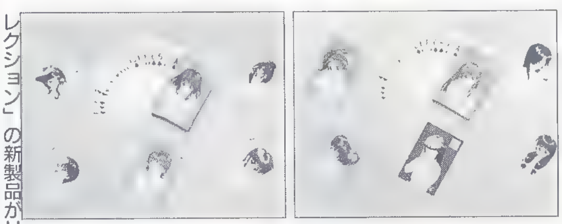
ときめきミニうちわ。



ときめきキーホルダー。

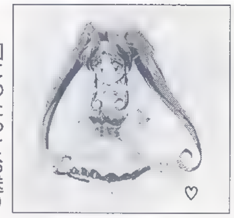


ときめきソーラー電卓。



ときめきトランプ。

ファイナル！ファンシーCoCo情報



どこでもココは元気、元気！ゲームのほうでもヨロシクね

3回にわたってお送りしてきたドラマCD「魔法少女ファンシーCoCo P」の情報も今回が最終回。ということでACT.3「大決戦は大変だーーー！」を紹介しよう。

ACT.2で復活しかけた魔王は絶大な魔力の暴走により、復活を企む。その暴走によって丘の上中学は大混乱！（学校程度ですむならたいしたことはねいと思うが…）。今こそプリンセス・ココの腕の見せどころ！そして大団円…。っちゅうのが今回のストーリー。いちおうこれでドラマCDのほうは完結し、あとはプレステでゲームが出るのを待つのみ。ゲームのほうは、キャラの性格がちょっとだけ（特にココが）違うけれども、あの面白さはこの私、シラトリスト辻が保障するぞ。

ボーナストラックにはミュール役の松本梨香とウォッカ役の森川智之の〝至上最強の実力派デュオ〟が歌う「ギルティー」と、お約束のおまけドラマがついてくる。本人たちも意気充分！ってな感じで収録していたぞ。

8月1日の発売（バップより）なので予約するなら今！

「マジカルらじらじ、ゴマのへちょ〜！ファンシーシュガーでゲームもよろしくね」



ソウルフルなタッグ登場！

TV放映が終了しても、その人気は止まらない「かると赤ずきんチャチャ」ついに発売！

SOFT

TV放映が終了してからはや1年。いまだにその人気が衰えることのない「赤ずきんチャチャ」。その「赤ずきんチャチャ」の魅力を十二分に楽しめるパソコンソフトとして好評を博しているのが、㈱インナーブレインから発売している『まるごとシリーズ赤ずきんチャチャ』。クイズや壁紙、アフレコごっこなどさまざまなアプリケーションが楽しめるこのシリーズの最終版がついに発売。

その名も「かると赤ずきんチャチャ」。WINDOWS版、MAC版対応で現在発売中。価格は8800円。おまけグッズとして、チャチャキャラクター入りオリジナル文房具1種が付いてくる。

内容はさすがに最終版ということもあって実に豪華。赤ずきんチャチャのカルトクイズにはじまり、オリジナルビデオ素材によるおなじみのアフレコごっこ、ミニミニゲームもどき、スタッフ秘蔵のセル画による壁紙集（50枚以上）、新作のスクリーンセーバー、オフィシャルスタッフによるオリジナルアイコン（約60個）など、もう盛り沢山！

さらに、今回の目玉企画として、ユーザー登録ハガキを返送してくれた方10名に、抽選でオリジナルセル画がプレゼントされるという特典が付いている。もちろん非売品のものなので、チャチャファンにとってはたまらない一品になること間違いなしだ。

さぁ、この最終版ソフトを買って、みんなで叫ぶのだ。「愛よ、勇気よ、希望よ！」



オリジナル文房具は初回プレス分のみの特典なので、お早めに。

NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW

キミもゲーメストの一員に 編集アシスタント募集！

OTHERS

新声社では、このたび新たに編集アシスタント、制作部社員を若干名募集することになりました。

条件としては、とにかくやる気があって、人の話をちゃんと聞けてと、まぁ、基本的な常識を身につけているというのが一番大事かな。年齢は18歳から26歳ぐらいまで。

仕事の内容は、主に写真撮影、編集雑務が中心となります。一応、カメラの経験と編集経験がある人なら、なお良しというカンジだ。

勤務時間は朝10時から夜7時まで。日給は7500円。もちろん残業手当もつくぞ。

「ぜひやってみたい！」という方は、履歴書と自分がアピールできるもの（原稿用紙1枚）を同封のうえ、

〒101 東京都千代田区内神田1−11−4
㈱新声社
業務部 白倉

まで、封書でお送りください。

締切は7月31日（水）の消印有効です。

なお、問い合わせ先は、業務部 03(3293)9321まで。

CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHE

すばらしい本屋さん119軒

グレート本屋さんリスト ゲーメストバックナンバー常備店

北海道地方
●旭川富貴堂本店
北海道旭川市3条通8丁目右2
☎0166-26-6100

東北地方
●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
●本のアイエ駅前店
宮城県仙台市青葉区中央1町目10-1
☎022-264-0718
●BOOK SHOP ますや
岩手県久慈市中町2-5 ダイエー内
☎0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-6
☎0188-33-3105
●メディアイン五所川原店
青森県五所川原市鎌谷町164
☎0173-35-4666

関東地方
●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-82-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクェアにしちば1F
☎043-255-6281
●ブックプラザみしま
千葉県習志野市大久保1-20-24
塚本ビル1F
☎0474-93-4939
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカドー3F
☎0424-75-8200
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
☎03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中栄ビル2F
☎03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-13-3 1F
☎03-3251-3100
●T・ZONE本店
東京都千代田区外神田4-3-3
☎03-3257-2776
●書泉ブックタワー7F
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2F
☎03-3354-2261
●紀伊國屋書店新宿本店ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7
紀伊國屋ビル1F
☎03-3354-0131
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932
●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4
菊月ビル
☎03-3209-0656
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16
KHビル1F
☎03-3458-1430
●ヤマギワソフト館 6Fゲームフロア
東京都千代田区外神田3-13-12
☎03-3253-2111
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
☎03-3447-3254
●あおい書店五反田店
東京都品川区西五反田1-18
五反田NTビル
☎03-3495-7289
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
●アニメイト 渋谷店
東京都渋谷区桜丘町24-4
東武富ビル1F
☎03-5458-2454
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館6F
☎03-3406-9319
●えるぱれショップ渋谷店
〒150東京都渋谷区道玄坂2-16-5
セントラル共立ビル5F
☎03-3462-2704 FAX:03-3462-2904
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245
●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメミシンビル2F-B
☎03-5391-6231
●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル
☎03-3988-1351
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16
上野新高ビル1F
☎03-3833-3411
●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12
長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
●まんがの森横浜西口店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスII 1F
☎045-311-8761
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
☎0466-26-2401
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40
小田急マルシェ内
☎0463-78-5521
●スーパードキドキ浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
●アニメイト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6
109ビル1F
☎048-646-0320
●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3
フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701
●コミックメイツ川越店
埼玉県川越市脇田町9-3K
SQUARE 3F
☎0492-26-8317
●マイタウン栄璋堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

北陸地方
●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区8
☎0762-94-1166
●ブック宮丸金沢南店
石川県金沢市八日市第3土地区画35街区3
☎0762-44-3211
●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561
●Mr.Books五智店
新潟県上越市国府4丁目30番
☎0255-44-7660
●とのさまーと
新潟県新潟市山二ツ5-2-21桜井ビル2F
☎025-287-2236

東海地方
●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
●やまわWAVE松富店
静岡県静岡市稲府2-24-1
☎054-271-0888
●アオキ書店
愛知県春日井市如意申町7丁目1-8
☎0568-33-7126
●アニメイト名古屋店
愛知県名古屋市中村区椿町21-2第二太閤ビル1F
☎052-453-1322
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
☎052-762-2345
●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667
●ヴィレッジ・ヴァンガード5号店
愛知県豊田市西岡町保ヶ山70
☎0565-52-1582
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード7号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621
●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133
●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
☎0595-64-4720

近畿地方
●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
☎075-221-0348
●ブックストア談京都店
京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654
●甲川正文堂
大阪府池田市栄町3-3
☎0727-51-2518
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●福家書店 阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
あべのベルタB2F
☎06-633-0298
●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
☎06-211-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011
●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
●えるはれショップ大阪店
〒556大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-9
てんき会館6F
☎06-636-3401 FAX:06-636-3402
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
☎06-383-2000
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●田村書店 茄子作店
大阪府枚方市茄子作4丁目15-15
☎0720-53-5999
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●BLサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
☎0727-81-4100
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293
●駸々堂神戸三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町1-9-1
センタープラザ東館3階
☎078-393-0170

中国・四国地方
●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西1
ポッポ街2F
☎0886-53-5014
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-25-3523
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3523
●ナイトショップおれんじ小野田店
山口県小野田市西高泊664-3
☎08368-3-4987

九州地方
●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
●黒木書店七隈店
福岡県福岡市城南区七隈8-12-18
☎092-871-2329
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-1-10
☎093-521-1044
●ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4F・6F
☎0975-36-8181
●遊ing浜線店
熊本県熊本市田迎町田迎197-2
☎096-379-4321
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
☎0956-25-3040
●大山書店
鹿児島県鹿児島市東谷山2-15-2
☎099-267-8366

コミック注文書

貴店TEL（　）
FAX（　）

書名	冊
速攻生徒会② 定価500円 小川雅史	冊
極上パロディウス 定価850円 岩尾奈美恵	冊
コンティニュー？ 定価680円 ひさの瑠珈	冊
ヴァンパイアハンター② 定価850円 藤田丈士	冊
カプコン美少女戦士コミックアンソロジー② 定価780円	冊
キャプテンコマンドー② 定価850円 戸橋ことみ	冊
ワールドヒーローズ2④ 定価850円 雑君保プ	冊
KOF'95 4コマ決定版 定価580円	冊
ヴァンパイアハンターコミックアンソロジー② 定価780円	冊
ネオジオギャルズコミックアンソロジー③ 定価780円	冊
ストZERO4コマ決定版 定価580円	冊
鉄拳2コミックアンソロジー 定価780円	冊
ストリートファイターZERO 定価550円 中平正彦	冊
出たな！ツインビー③ 定価850円 吉崎観音	冊
ギース・ハワード外伝 定価850円 天獅子悦也	冊
KOF'94外伝④ 定価550円 鷹岬諒	冊
ゲーパロ4コマグランプリ⑥ 定価580円	冊
サムライスピリッツコミックアンソロジー 定価780円	冊
餓狼伝説スペシャル① 定価980円 MONDO恵	冊
ストZERO2コミックアンソロジー 定価780円	冊
鉄拳2 定価850円 式田典史	冊
	冊

月　日

株式会社　新声社

書店（帖合）印

部数　冊

ゲーメスト単行本

ストII 波動拳の謎	定価980円
餓狼伝説の謎	定価980円
侍魂の謎	定価980円
ワールドヒーローズの謎	定価880円
龍虎の拳の謎	定価880円
豪血寺一族の謎	定価880円
KOF'94の謎	定価880円
真侍魂の謎	定価880円
ヴァンパイアの謎	定価880円
スーパーリアル麻雀のひみつ	定価880円
ヴァンパイアハンターの謎	定価880円
餓狼伝説3の謎	定価880円
鉄拳の謎	定価880円

ゲーメストZ文庫

ヴァンパイアハンター外伝 モリガン編 ～紅い月の魔女～	定価570円
ストリートファイターII（外伝）ウルティメット・タワーズ①	定価590円
幻想神話ラスト・ラグナロク①	定価590円
ヴァンパイアハンター外伝 レイレイ編 ～終わらない春～	定価580円

●お求めの本に○を

◆GAMEST◆8月15日号プレゼント◆

◆ゲーメスト8月15日号のアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選で、160ページのプレゼントをさしあげます。表側に希望する賞品の番号をご記入ください。締め切りは8月15日（消印有効）。

1：今号で面白いと思った記事は何ですか？3つまで答えてね！
〔　　〕〔　　〕〔　　〕

2：今号でつまらないと思った記事は何ですか？その理由も教えてください。
〔　　〕

3：今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか？
〔　　〕

4：もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか？
〔　　〕

5：今、熱中しているゲームは何ですか？〔　　〕

6：早くプレイしてみたいゲームは何ですか？〔　　〕

7：ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか？
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　）

8：今号のアイランド掲載の文字・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか？記号を記入して下さい。〔　〕〔　〕

9：あなたのご意見をご自由に(P.N.　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

みんなが希望するおもしろい本を出したい！ぜひ、みんなの熱い声を書籍部にプリーズ!!

※以下のアンケートにお答えくださった方の中から抽選で30名様にテレホンカードをプレゼントいたします。なお、当選は発送をもってかえさせていただきます。締め切りは1996年8月31日消印有効です。

■謎本シリーズで発売してほしいゲームタイトルを3つお書きください。
（　　）（　　）（　　）

■Z文庫で執筆してほしい作家を3人お書き下さい。
（　　）（　　）（　　）

■好きなイラストレーターを3人お書きください。
（　　）（　　）（　　）

■Z文庫に期待することをお書きください（できるだけ具体的に）。

■あなたが発売してほしい単行本の企画についてご自由にお書きください（できるだけ具体的に）。

■その他、ご意見・ご希望などをお書きください。

キリトリ線

ご協力ありがとうございました。

ビデオ用注文書

貴店印

書名	定価	数量
龍虎の拳2	定価 6,800円	本
スーパーストリートファイターIIX	定価 7,000円	本
ワールドヒーローズ2JET	定価 6,500円	本
KOF'94	定価 6,500円	本
真サムライスピリッツ	定価 4,800円	本
バーチャファイター2	定価 4,800円	本
ヴァンパイアハンター ダークストーカーズバトル	定価 5,800円	本
ヴァンパイアハンター	定価 4,800円	本
餓狼伝説3	定価 4,800円	本
ストリートファイターZERO	定価 4,800円	本
KOF'95	定価 4,800円	本
侍魂 斬紅郎無双剣	定価 4,800円	本
マーヴル・スーパーヒーローズ	定価 4,800円	本
鉄拳2	定価 4,800円	本
ストリートファイターZERO2	定価 4,800円	本

お名前

お電話

条件　買切

年　月　日

株式会社　新声社

コミック注文書

貴店TEL ( )
FAX ( )

部数　冊

条件　書名

担当者

定価　回　巻

月　日

株式会社　新声社

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社　新声社
書籍編集部 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢　（　　）歳 性別　（男・女）
(ふりがな) ご住所　□□□-□□ ※都道 府県	
①小学（　　）年　②中学（　　）年 ③高校（　　）年　④大学（　　）年 ⑤社会人　⑥その他（　　　）	

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル３Ｆ

株式会社　新声社
ゲーメスト編集部 行
（8月15日号）

キリトリ線

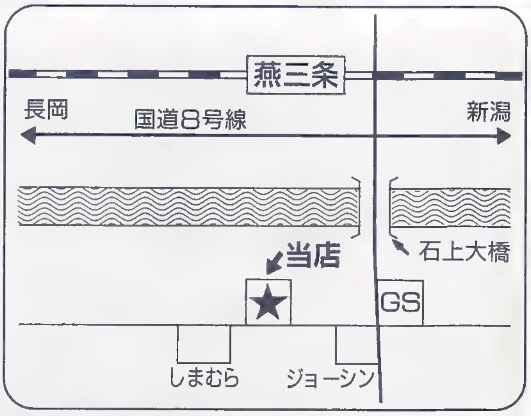
(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
ご住所　〒□□□-□□　電話（　　　） ※都道 府県	
①小学（　　）年　②中学（　　）年 ③高校（　　）年　④大学（　　）年 ⑤社会人　⑥その他（　　　）	
ご希望の賞品名とその番号	
ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※ 1書店　2ゲームセンター　3コンビニ　4その他	

※の部分は○でお囲みください

今月の本屋さん：新潟書房

当店は書籍5万冊、ゲームソフト2000本、CD2万枚、LD7000枚の在庫を……もつ書籍とソフトのお店です。
……年中無休でみなさまのご来店をお待ちしております。





営業時間 11:00～22:00 年中無休

ゲーメストの雑誌、ムックを常備する店、「すばらしい本屋さん」になりたいという書店様は、左記の担当者までご連絡ください。ご相談に応じます。
営業 小林直文 真下直幸 まで
TEL 03（3293）9326

ゲーメスト本誌

No.114（'94年5月15日号）	500円
No.136（'95年1月30日2月15日合併号）	550円
付録：'95年ゲーメストカレンダー	
No.138（'95年3月15日号）	550円
付録：'95AOUショー最強ゲームはどれだ!!	
No.139（'95年3月30日号）	500円
No.140（'95年4月15日号）	500円
No.141（'95年4月30日号）	530円
No.142（'95年5月15日号）	500円
No.144（'95年5月30日6月15日合併号）	550円
付録：餓狼伝説3ガイドブック	
No.145（'95年6月30日号）	550円
付録：PERFECTⅡ	
No.146（'95年7月15日号）	550円
付録：'96ゲームメーカー就職情報最前線	
No.147（'95年7月30日号）	530円
付録：ゲーメストグッズパーフェクト	
No.150（'95年8月30日9月15日合併号）	550円
付録：KOFポスター　ゲーセンMAP	
No.151（'95年9月30日号）	530円
No.152（'95年10月15日号）	550円
No.154（'95年10月30日号）	530円
とじ込み付録：ゲーム用語辞典	
No.155（'95年11月15日号）	500円
No.156（'95年11月30日号）	530円
No.157（'95年12月15日号）	500円
No.159（'95年12月30日号）	530円
No.160（'96年1月15日号）	530円
No.162（'96年1月30日2月15日合併号）	550円
No.164（'96年2月29日号）	550円
No.165（'96年3月15日号）	550円
No.166（'96年3月30日号）	530円
No.167（'96年4月15日号）	530円

ゲーメスト増刊

ストリートファイターⅡダッシュ	1200円
付録：ストⅡダッシュポスター	
スーパーストリートファイターⅡ	1280円
付録：スーパーストⅡ特大ポスター	
スーパーストリートファイターⅡX	1280円
付録：スーパーストⅡポスター	
ヴァンパイア	1380円
付録：ヴァンパイア スペシャルポスター	
No.153（'95年10月15日号増刊）	540円
ゲーメストWORLD　VOL.3	
No.158（'95年12月15日号増刊）	540円
ゲーメストWORLD　VOL.4	
No.161（'96年1月15日号増刊）	780円
サムライスピリッツ斬紅郎　奥義絵巻	
No.163（'96年2月15日号増刊）	540円
ゲーメストWORLD VOL.5	

ゲーメストムック

No.1　サウンドコンプリートストリートファイターⅡX	3500円
付録：Macintosh対応CD－ROM	
No.2　ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	
付録：巨大ポスター	1280円
No.3　豪血寺一族2	1680円
付録：スーパーアレンジCD	
No.4　真サムライスピリッツ完全版	1380円
付録：真サムライスピリッツポスター	
No.5　バーチャファイター2　Act.1	780円
No.6　ダライアス外伝	980円
No.7　スーパーリアル麻雀PⅡ	1980円
No.8　鉄拳	980円
No.9　ギャラクシーファイト	980円
No.10　バーチャファイター2　Act.2	1380円
No.11　ヴァンパイア ハンター	1380円
付録：描き下ろしB2ポスター	
No.12　餓狼伝説3	1280円
付録：テリーVSバッシュ激闘B2ポスター	
No.13　天外魔境真伝	1280円
付録：B2サイズポスター	
No.14　ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 グラフィカルマニュアル	780円
No.15　鉄拳2　Act.1	780円
No.16　ストリートファイターZERO	1380円
付録：B2描き下ろしイラストポスター	
No.17　カプコンイラストレーションズ	2000円
No.18　ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 コンプリートマニュアル	1480円
No.19　バーチャファイター2　Act.3	980円
No.20　サイバーボッツ設定資料集	1800円
No.21　アーケーダー	880円
No.23　鉄拳2ACT2	1280円
No.25　闘神伝2	980円
No.26　ファイティングバイパーズ	980円
No.27　マーヴル・スーパー・ヒーローズ	1380円
No.30　ソウルエッジ	1200円
No.32　バーチャロン	2000円
付録　B2サイズポスター	
No.34　ダンジョンズ&ドラゴンズⓇシャドーオーバーミスタラ	1480円
No.35　ストリートファイターZERO2	1380円
付録　B2サイズポスター	
No.36　スーパーリアル麻雀PⅥ	1800円
付録　B2サイズポスター	

※お求めは、書店様か、ゲーメスト読者サービス部へ注文して下さい。

ハイブリッド グッズ取扱店

●スーパードキドキ　浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
●クウム　太田本町店
群馬県太田市本町20-19
☎0276-25-4585
●チルコポルト上尾店
埼玉県上尾市谷津2-1-50
☎048-777-2277
●イエローサブマリン渋谷店
東京都渋谷区神南1-20-8芳賀電ビル4F
☎03-3462-7466

●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1ラポートピアBLD2F
☎03-3354-2264
●ペーパームーン　イリナカ店
愛知県名古屋市昭和区滝川町33イリナスクエアビル1F
☎052-833-5016
●ペーパームーン　岐阜店
岐阜県岐阜市東金室町1-17ムラセビルB1
☎058-266-8481
●SRGタカミヤ㈱
大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-3
☎06-641-5590
●㈱アルケミックス・コスモタワー
大阪府大阪市住之江区南港北1丁目14-16
☎06-615-6134
●アルファスポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●TOYO ANIMATION
愛知県名古屋市中区栄3-7-5
☎052-251-2588
●蔵王書店
山形県山形市香澄町2丁目3-35ヤマザキビル内
☎0236-41-8355
●福家書店アベノベルタ
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10B2F-4
☎06-633-0298
●アミューズメントジャングル
福岡県大野城市下大利1丁目1-1-1F
☎092-592-7871
●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1丁目7-1
☎022-261-2461
●ジュンク堂書店
兵庫県神戸市中央区三宮2-11-1-215西館2F
☎078-392-0293
●コスパショップ
東京都渋谷区道玄坂2-11-1泉屋ビル
☎03-3770-3383
●SRGスタンバイVer.7
大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-7
☎06-641-7650
●ファミコンショップマリオ
東京都新宿区高田馬場2-13-2
☎03-3204-7350
●ハイパーゲームランドビンゴビンゴ
高知県高知市城山197-1レジテンス扇
☎0888-31-2131
●タイムトンネル国府宮店
愛知県稲沢市松下2丁目1-26
☎0587-24-6660
●ファミコンランド若松店
福岡県北九州市若松区本町2丁目13-22-2F
☎093-751-8437
●ブルート春日原店
福岡県春日市春日原北町1-13
☎092-592-0958
●ブックランドアレックス伝馬店
栃木県宇都宮市伝馬町2-22
☎0286-37-3430
●遊コン姫路駅前店
兵庫県姫路市駅前町322
☎0792-84-4758
●遊コン姫路キャスパ店
兵庫県姫路市西駅前町88

●遊コン倉敷駅前店
岡山県倉敷市阿知2-3-10
☎086-427-5415
●ファミコンスーパーZ
愛知県今治市波止浜11-151
☎0898-43-0112
●遊コン伊丹店
兵庫県伊丹市西台3-1-4
☎0727-73-106

「グッズ取扱店」になりたいお店様へ
グッズ常備店になりたいお客様は左記担当までご連絡ください。
ご相談に応じます。
担当　営業部　岩永明紀　☎03（3293）9321

スコアを出しにゲーセンへいこう！

狙うぞ

ハイスコア!!2

6月9日現在

AMパーク　タカラ島北広島店

北海道札幌郡広島町字広島42－1　☎（011）372－5750

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2	1,589,800	助手	ALL チュンリー
2	メタルスラッグ	1,314,140	加藤　慶	ALL
3	沙羅曼蛇2	1,384,300	ぢょにぃー	
4	パズルボブル2	59,326,420	NSF!	
5	ぷよぷよ通	140,907	助手	
6	レイブレーサー	2'18"258	NSF!	最上級 ALL
7	ソウルエッジ	5'53"80	GIN	ロック
8	デカストリート	11,005P	加藤　度	ALLリゲル トータルスコア

通信欄　●7月20日（土）　第9回タカラ島チャンピオンシップ SFZERO2トーナメント大会を開催します。ビデオ・ポスター等の賞品も御用意してますのでみなさまの参加をお待ちしております。

ピーズ&キューズ

北海道札幌市南区真駒内本町6－1－1　☎（011）584－4060

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	19XX（ライトニング）(連)	14,740,300	ロリメガ調教　KE	A_ _　残×3 P×5　S×6
2	ストリートファイターZERO2（ダン）	1,971,700	兄を滅殺　BAB	ALL
3	ストリートファイターZERO2（ケン）	1,798,800	M	ALL
4	ストリートファイターZERO2（ガイ）	1,943,900	ADK	ALL
5	ストリートファイターZERO2（サガット）	2,134,300	A.B	ALL
6	ストリートファイターZERO2（ローズ）	2,522,500	もう限界か? A.B	ALL
7	ストリートファイターZERO2（ソドム）	1,758,100	大沢さん、また来てね WCW	ALL
8	ストリートファイターZERO2（バーディー）	1,346,200	BIG	

通信欄　●ゼロ2のキャラ別、だいぶ煮詰ってきました。元とバーディーがちょっと低いかな？　我こそという人求ム!!そう言えば、そろそろ北海道マラソンの季節。店の前がコースなのでTVに写るかも。（スタート後数分、歩道橋奥にPQが）　by　FEI

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目14番オークビル2F　☎（0166）53－5332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォース（バーン）	4'01"30	C&A	ALL
2	サイキックフォース（ソニア）	4'21"90	芳准 ARSHUROT	ALL
3	サイキックフォース（ウォン）	4'47"30	HiRo	ALL
4	セクシーパロディウス（こいつ）(連)	3,878,600	めんたんぴんどら/J（基本ですね♡）	ALL　残×2 1周153万
5	戦国ブレード（アイン）(連)	1,193,500	脚フェチ2号－KDO	2－3
6	ニンジャマスターズ（カムイ）	5'25"64	芳准 ARSHUROT	ALL
7	ニンジャマスターズ（サスケ）	6'12"23	アシュラ	ALL
8	ニンジャマスターズ（ナツメ）	5'21"21	MARS.REI・	ALL

通信欄

ZEST

北海道札幌市西区西野2条2丁目　☎（011）663－5457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ニンジャマスターズ（ナツメ）	7'26"60	A.E	ALL
2	スーパーパズルファイターⅡX（モリガン）	290,610	JFK	ALL
3	ストリートファイターZERO2（サガット）	2,232,500	ABS	ALL
4	ストリートファイターZERO2（ザンギエフ）	2,215,800	BRO	ALL
5	ストリートファイターZERO2（アドン）	2,145,400	「カツゲン友の会1号」	ALL
6	ストリートファイターZERO2（ダン）	2,033,400	AHO殺陸星人森の要性（師範代）	ALL
7	スカルファング（チェイスモード）	22,272,900	UPI	ALL　(連)
8	ソニックザファイターズ（ファング）	4'04"29	ZST	ALL

通信欄　●新作が次々（?）と入荷される中、各ジャンル毎にハイスコアラーも定着しつつあり、ある程度、安定してスコアを出せる様になりました。しかし、シューターだけが絶滅の危機に瀕しております。もう頼りになるのは遠征組しかいないのかっ！求む鬼シューター！

インパルス

北海道函館市港町3－2－14　☎（0138）43－6191

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2	1,869,300	木村.K	ALL P×10 リュウ
2	ストリートファイターZERO2	1,823,000	RADIコミサヴリ一沙樹奈　翠	ALL P×9 さくら
3	ファンタジーゾーン（笑）	3,574,800	リスナーノート書いてってIGM國府田.M	2週目　1面で死
4	19XX	13,011,300	勇崎さん山田さん元気? 野生の伊勢屋XLR	ALL　残×5 P×4　震電
5	マジカルドロップ2	265,636	函館のRADIコミリスナー集まれIXLR	VSCPU ワールドで死
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,893,600	とっても変なリスナーが待ってるIVG.H	ALL　古式さん 17連鎖
7	リアルバウト餓狼伝説	1,576,800	元気なジョニー♡	ALL　ダック
8	リアルバウト餓狼伝説	1,725,500	アニキ.!	ALL　ギース様

通信欄　●集計2度目にしてピムチです。集計欄は穴うめだらけ！何と言っても目につくのはRADIコミリスナーズ。実は私（委員長）が、依頼しました。頼むから函館のハイスコアラー来たれ！（マジで）P.S.今回は翠が代筆しました。あしからず。次回は委員長です。

ゲーム・キング

北海道苫小牧市大成町1－2－2　☎（0144）75－7177

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&DⓇS.O.M（エルフ）	3,125,064	D・FIEL	1C ALL
2	D&DⓇS.O.M（M・ユーザ&シーフ）	4,562,529	D.A&MNR	1C ALL 2人協力スコア
3	ストリートファイターZERO2（豪鬼）	2,043,000	K.J	1C ALL
4	ストリートファイターZERO2（ダン）	1,896,400	D・FIEL	1C ALL
5	ストリートファイターZERO2（ナッシュ）	1,724,300	HIR	1C ALL
6	19XX（モスキート）連なし	8,904,600	S.小山	1C ALL 元師　LV30
7	マジカルドロップ2（ひたすらモード）	432,176	COO	7段 かんたんコース
8	マジカルドロップ2（エンプレス）	70,220	M.X	1C ALL ストリートモード

通信欄　●当店もみなさんのお陰で2周年を迎えることができました。3周年から5周年とみなさんと長～いお付き合いして行きたいと思いますので今後ともよろしくお願いします。なぜかKOF'95対戦人気復活ぎみ、'96出るから?まいっか

キャッツアイ新川店

北海道札幌市北区新川2条7丁目　☎（011）761－1500

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソニックザファイターズ	6'01"81	CEH	1コインALL ソニック使用
2	デカスリート	世界新記録募集中	めちゃおもしろいけど指がつりそうです。	4ステージ
3	ゼビウス3D/G	1,214,320	FZO	1コインALL バーン使用
4	サイキックフォース	7'54"66	TON キャッツ新川最強男!	1コインALL ローズ使用
5	ストリートファイターZERO2	2,206,900	K♡O	1コインALL ライデン使用
6	バーチャロン	8'46"53	RAS	1コインALL バン使用
7	ファイティングバイパーズ	2'33"85	MEG	1コインALL
8	19XX	10,052,300	ZAN	

通信欄　●ビリヤードオープンしました！7月中旬には、お待たせメダルゲーム登場です。そして6月10日はキャニオンミュージックオーディション'96開催！ゲストに吉田朋代さんが来るよ。詳しくはキャッツアイ全店のポスター等をごらんください。　益村

タイトーイン・725

岩手県盛岡市高松2－3－18　☎（0196）62－8932

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&DⓇ S.O.M（クレリック）	3,654,275	大日本ミセミセ党岩手県支部長　店員BLT	川・アイノスン 迷いの森・F.S
2	D&DⓇ S.O.M（ドワーフ）	3,506,188	MJ	川・腐海・迷いの森・フロストS
3	D&DⓇ S.O.M（シーフ）	3,227,185	ACT	川・腐海・フレイムサラマンダー
4	D&DⓇ S.O.M（ファイター）	3,215,681	ジョバァーナ	1C ALL
5	D&DⓇ S.O.M（M.ユーザー）	3,088,519	PEN	川・アインスン 迷いの森・F.S
6	サイキックフォース	3'15"50	T.K	キース 1C ALL
7	スカイソルジャー	3,361,640	Bug	R－15 連ナシ
8	グラディウスⅢ	667,300	KAZ	2－1、Uミサイル・Eレーザ　(連)

通信欄　●とにかくD&Dのハイスコアが熱い！当店の2台のD&Dはフル稼動中です。しかし、基盤が全然来ない！名作シューティング、アクションゲームが欲しい！どうか725に愛の手を！ところで19XX、バトルガレッガが来ないのはなぜなんだ？　店員　BLT

バンデット苫小牧駅前店

北海道苫小牧市木場町1－10－13　☎（0144）35－5757

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルエッジVer.Ⅱ（タキ）	4'34"70	STL	1CALL
2	ソウルエッジVer.Ⅱ（黄星京）	5'42"79	狼牙IZO	1CALL
3	ニンジャマスターズ（ナツメ）	7'25"32	S.K	1CALL
4	ニンジャマスターズ（サスケ）	8'23"94	LUNZAED7	1CALL
5	ストリートファイターZERO2（春麗）	1,991,700	BLS	1CALL
6	マーブルス バ ヒーローズ（ウルヴァリン）	2,665,400	D.FIEL	1CALL
7	リアルバウト餓狼伝説（ギース）	1,522,000	覇我亜怒SIN	1CALL
8	リアルバウト餓狼伝説（不知火舞）	1,732,200	G.O	1CALL

通信欄　●トーゴ北日本バンデット苫小牧駅前店。大会結果6／2VF2優勝は平目！ホバーシェフリー残念。6／9ストZERO2優勝は金澤！バンデット大会もすでに55回、まだまだやりまっせぇ！尚、バンデットの名称は読売ランドのコースターより。

琴似テクノ

北海道札幌市西区琴似2条6－1－6　☎（011）643－9494

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジカルドロップ2	9,999,999	DKC「ちょっとつかれた」	ひたすらモード LV58
2	マジカルドロップ2	801,082	DKC「愛って何ですか?」	ストーリーモード 9人目まで
3	進め!対戦ぱずるだま	77,430	本命はときメモなんですbyCO²	6人目まで
4	19XX	12,704,200	新「マリックさん定食」者	1コイン モスキート
5	D&DⓇ	3,220,028	マーサ=アルカス 札幌東署前GBに来てね!	1コインALL ファイター
6	ストリートファイターZERO2	1,726,200	H・KODA（P×4）	1コインALL ケン
7	沙羅曼蛇2	926,300	H・KODA	1コイン 2周目6面
8	D&DⓇ	3,205,686	浅野賢徳	1コインALL クレリック

通信欄　●この欄を読んでフリースペース目当てに来てくださった方、スイマセン。でもこれが載るころにはちゃんと設置してあると思います（たぶん）。　by　アレのスペショル版が早くやりたい[illegible]

ファンタジーワールド若松原店

栃木県宇都宮市若松原1－3－15　☎（028）655－6150

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2	1,862,000	K.A	ALL (サガ・ト)
2	ストリートファイターZERO2	2,214,000	K.F	ALL (ケン)
3	ストリートファイターZERO2	2,086,800	K.A	ALL (ソドム)
4	ストリートファイターZERO2	2,194,600	M.T	ALL (リュウ)
5	ラストブロンクス		ハイスコア　募集中!!	
6	サイキックフォース		ハイスコア　募集中!!	
7				
8				

通信欄　●夏休みにイベントを行う予定です。その他にもビリヤード大会やビデオゲーム大会などをちょくちょく行いますので、みなさんふるってご参加ください!!

プレイランド・ドリーム

福島県いわき市常磐湯本町天王崎1－130　☎（0246）43－7222

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2	2,193,800	M.H	1コインALL ケン
2	ストリートファイターZERO2	1,944,900	C.C.B	1コインALL 春麗
3	ストリートファイターZERO2	1,842,800	Y.H	1コインALL さくら
4	ストリートファイターZERO2	1,643,100	豊蔵の弟子	1コインALL ソドム
5	ストリートファイターZERO2	1,525,900	Y.H	1コインALL アドン
6	ストリートファイターZERO2	1,516,800	豊蔵の弟子	1コインALL ザンギ
7	ストリートファイターZERO2	1,510,200	M.H	1コインALL ダルシム
8	ニンジャマスター (サスケ)	10'35"14	高木	1コインALL

通信欄　●ぷよ通の大好きな私は、仕事中もゲームに熱中する為、CDショップ・ピュアの方へ島おくりにされてしまいました。
なれない仕事に悪戦苦闘の毎日です。近くまでいらした方はなぐさめに来てNe。　by MIYUKI

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市盛岡駅前通り7－12　☎（0196）51－6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2 (春麗)	1,776,400	J.A	1C ALL
2	ストリートファイターZERO2 (リュウ)	2,339,900	RYX さとちゃん	1C ALL
3	ストリートファイターZERO2 (豪鬼)	1,531,800	H.M.B	1C ALL
4	ストリートファイターZERO2 (ローズ)	1,669,000	J.A	1C ALL
5	沙羅曼羅2	1,425,700	10万もしくはトカレフ　IHI(く)	2－6　BOSS (連)　10万×4
6	セクシーパロディウス	435,400	XXX	R－5
7	首領蜂	3,727,690	M.J	R－4　BOSS 私には難しい
8	ソウルエッジ	5'04"36	TMK	リ・ロン　ALL

通信欄　●5月18日のゲーム大会は、ストZERO2、30N3で行われました。優勝チームは、「ずんずん教」チームでした。おめでとうございます。

アミューズメントハウス　ソアル

茨城県北相馬郡守谷町御所ケ丘2－11－12　☎（0297）45－6541

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2	2,584,000	IRT	ケン 1コインALL
2	ストリートファイターZERO2	2,366,400	BAA	ガイ 1コインALL
3	ソウルエッジVer.II	5'09"59	M.NARU	ジークフリード 1コインALL
4	メタルスラッグ	888,310	MIH	
5	マジカルドロップ2	1,556,348	IRT	
6	ダートダッシュ	4'47"01	AKD	(ゲキムズ)
7	沙羅曼蛇2	704,800	IRT	2－3
8				

通信欄　●いやーもうむし暑いんだよねー、まぁゲームもいいけど、たまには、スポーツで汗をかくのもいいよねぇ。で、スコアラーのIRT、AKD他、いつもいつもハイスコアありがたいです。他の人もとんどんハイスコアにチャレンジしてください。　ソアルH－D

サターンステーション　バグ

福島県双葉郡大熊町下野上字大野439　☎（0240）32－6195

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2 (ケン)	1,394,300	GHQ　渡辺	1コインALL
2	ニンジャマスターズ (ナツメ)	7'21"22	OBATA.POA by FUTABA	1コインALL
3	スカルファング (メカ・ヴァルキュリア)	14,655,700	YASUBE [illegible]	6面死亡 チェイスモード
4	バトルガレッガ (ミヤモト)	6,570,200	大谷内　♀♂	7面死亡 4機モード
5	ストリートファイターZERO2 (ロレント)	1,628,500	ヘッジホックRYO 来たれエンペラー早坂	1コインALL
6	ワールドクラスボウリング	255	川島○人	1コインALL
7	マジカルドロップ2	129,030	NAO	むずかし～モード 小高店スコア
8	ソウルエッジ (ソフィーティア)	5'10"30	YASUBE [illegible]	1コインALL 小高店スコア

通信欄　●夏が来ましたね！暑いですね！でも私(へ)はこの本が販売されるころはたぶん北海道にいるはずでゲス。話しは変わりますが今月七月はデッドアライブやデカスリート、KOF95などが当店でも入荷しているはずなので、是非とも遊びに来てほしいでヤンス!!　(へ)

パル

宮城県仙台市青葉区三条町12－14　☎（022）273－4431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2 (リュウ)	2,348,800	しん太	ALL P×11 O・C×15
2	ストリートファイターZERO2 (ソドム)	1,971,600	江っ?	ALL
3	ストリートファイターZERO2 (豪鬼)	1,721,700	しん太	ALL
4	ストリートファイターZERO2 (ザンギエフ)	1,582,000	D・J 仙台→千葉	ALL P×3 O・C×13
5	ストリートファイターZERO2 (ローズ)	1,491,900	ミスウル	ALL
6	ストリートファイターZERO2 (ダルシム)	1,488,900	江っ?	ALL
7	ストリートファイターZERO2 (ダン)	1,485,700	江っ?	ALL
8	ストリートファイターZERO2 (ベガ)	1,392,500	江っ?	ALL

通信欄　●今回は、大学ゲームの常連による独占対戦プレイのため、ほとんどスコアできませんでした。通信台しかない店のつらい所です。しかし、新作を独占し飽きたらポイ、これでは他の客にとってたまりません。全国的に、こういう集団が存在するのでしょうか　[illegible]

プレイハウスLee

千葉県船橋市本町1－9－4　☎（0474）33－3409

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジカルドロップ2 (スター)	944,174	YKI	ストーリーモード エンプレス
2	マジカルドロップ2	4,072,922	RE	ひたすらモード 名人
3	ぷろっけん	1,873,030	GAA	
4	ニンジャマスターズ (カムイ)	6'20"35	Y.F	ALL
5	ストリートファイターZERO2 (リュウ)	2,331,900	Y.F	Ⓟ×12
6	ストリートファイターZERO2 (ケン)	2,108,300	RIC	Ⓟ×8
7	オーバートップ	3'30"05	Y.F	亜星　ALL
8	ウィロー	1,341,900	RIC	ALL

通信欄　●この文章が載る頃には、梅雨は明けているのでしょうか?と、同時に、KOF96も発売されているか?楽しみですね。私のKOF96での新キャラ希望は、龍虎の拳シリーズの、頭文字がKの付くキャラクターです。by担当　しれっとミッキー（平和）

ベアランド前橋

群馬県前橋市千代田町4－13－6　☎（0272）32－5555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャロン (ライデン)	2'53"49	TOM	ALL
2	ストリートファイターZERO2 (ケン)	2,463,300	ハゲチャビン・光物	ALL P×10 ダン・ゴウキ有
3	ときメモ対戦ぱずるだま (詩織)	1,750,000	養田鮮魚店	ALL 根性モード
4	サイキックフォース (キース)	4'18"10	HIA・たけちゃん 竹中よ!戻ってこい!	ALL
5	デカスリート (カールヴァイン)	2m58cm	[illegible]	走り高跳び
6	デカスリート (ロビンバンクス)	6m30cm	[illegible]	棒高跳び
7	デカスリート (ロビンバンクス)	96m01cm	スペード	やりなげ
8	ザキングオブファイターズ'95 (テリーチーム)	508,160	T.T	ALL

通信欄　●メスト杯参加の群馬ケン（群馬県）君おつかれさまでした。（スペード攻め）。ベストキャラ賞おめでとう！ストZERO2大会盛り上がりの為、又大会やりたいですね！第1・3日曜午後5時よりゲーム大会やってますので来てくださいね！　by　店長

ウィッシュボーン

宮城県塩釜市花立町22－53　☎（022）367－3051

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&DⓇS.O.M (クレリック)	2,436,935	ラオウ	1コイン　ALL
2	D&DⓇS.O.M (エルフ)	2,420,690	マリア	1コイン　ALL
3	ストリートファイターZERO2 (リュウ)	2,118,800	渡辺	1コイン　ALL
4	ストリートファイターZERO2 (ケン)	1,783,700	EST	1コイン　ALL
5	ニンジャマスターズ (ナツメ)	7'22"05	渡辺	1コイン　ALL ノーミス
6	ニンジャマスターズ (かすみ)	9'16"51	誠	1コイン　ALL
7	リアルバウト餓狼伝説 (アンディ)	2,033,700	田口(貴)	1コイン　ALL
8	リアルバウト餓狼伝説 (キム)	1,867,200	スーパー溝口	1コイン　ALL

通信欄　●D&DⓇシャドー・オーバー・ミスタラ。このゲームの人気はまだ続きそうです。奥の深いゲームなんだなぁ．．．。

TVパンアップ

千葉県柏市旭町1－3－14　☎（0471）43－9829

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	[illegible] (検定試験コース)	名人	KSB	ALL (ケンケンパ)
2	バトルガレッガ (ミヤモト)	11,083,340	YMN	ALL
3	マジカルドロップ2 (ストーリーモード)	2,636,212	ZAC－R'ster	ALL (ストレングス)
4	ストリートファイターZERO2 (春麗)	2,841,100	OMG	ALL　同付き P×13　オ×18
5	ストリートファイターZERO2 (ローズ)	2,556,700	MSS	ALL　同付き P×11　オ×16
6	19XX (ライトニング)	17,690,800	水無月師匠連絡求ム! KBT－KYN(か)(ろ)	ALL 5面勲章73コ
7	バーチャファイター2.1 (アキラ)	1'11"10	TAC	ALL
8	もうぢゃ (もくもくもうぢゃ)	2,252,750	SKE	LV99＋α 2時53分プレイ

通信欄　●DBL－MOL－NAI師匠、[illegible]師匠、MOL－SAI先生、YMN先生来店ありがとうございました。しばらく私は放浪の旅に出るので店にはいませんが、また来店してください。
P.S.　ERI(ろ)結婚おめでとう♡　SPD－水無月愛理

トミームナコ

群馬県高崎市本町3－69　☎（0273）25－2906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2Ver.B	1'02"86	ATF－KEN	ALL　ポール (予)42"31(連)(必)
2	鉄拳2Ver.B	1'00"98	SnABN－ゴリ中嶋	ALL J－2 (予)39"68(連)(必)
3	燃えよゴンタ	392,800	SnABN－ゴリ中嶋	1コイン　6人目
4	バトルガレッガ	B978,350	ATF－Z	ALL (連) ゴールデンバット
5	バトルガレッガ	C892,190	最近かなり少女	ALL (連) ボーンナム
6	戦国ブレード	1,368,000	SnABN－ゴリ中嶋	1C　2－5 ユーニス
7	D&DⓇS.O.M	3,713,923	SnRun－y	ALL　エルフ (連)　バグ未使用
8	ーンジャマスターズ	5'09"87	SnRun－y	ALL　鳳凰

通信欄

ゲームセンターワンコイン

秋田県秋田市手形山崎町8－5　☎（0188）37－0005

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&DⓇS.O.M	3,630,995	Happy Dog	エルフALL あと30?
2	ニンジャマスターズ (サスケ)	6'04"66	Y.K(5分台見えた)	ALL
3	ニンジャマスターズ (ナツメ)	7'24"64	Happy Dog	ALL
4	ニンジャマスターズ (カスミ)	10'20"95	Happy Dog	ALL
5	ニンジャマスターズ (カムイ)	10'30"35	やっぱ伊吹だー	ALL
6	サイキックフォース (キース)	2'50"16	M.T	ALL
7	サイキックフォース (ソニア)	3'45"73	[illegible]	ALL
8	セクシーパロディウス (オプション)	896,500	マンボー	ALL オート使用

通信欄　●最近、スポーツ物の入荷が多いです。でも、やる物といえばSFZ2、D&D2、ニンジャ、あと個人的にガレッガですね。
VHは、本当にもうちょっと。気長に待って下さい。　by　Ⓣ
P.S.　平八は遅いし、ポール早すぎ。使えねー。

赤羽ニューオリンピア

東京都北区赤羽2－10－5　☎（03）3598－0205

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アクウギャレット	7,057,590	AMI	ALL Px6
2	ストリートファイターZERO2	2,418,400	みんな学園ソドムやってる？　大将ラウ	ALL　ローズ CPV乱入×2
3	ストリートファイターZERO2	2,001,700	RUN	ALL　ソドム CPV乱入×2
4	D&D㊊S.O.M	2,985,585	みんな下級生やってる?もうメロメロ。教官	ALL　エルフ
5	バーチャファイターキッズ	2'55"91	コータローってヤンキーだよ。大将ウラ	ALL　ラウ
6	マーヴルスーパーヒーローズ	2,957,200	みんなちゃんと、ときめいてる?コータロー	ALL スパイダーマン
7	ニンジャマスターズ	7'11"93	みんなSS版ときメモ予約した?コータロー	ALL かすみ
8	ニンジャマスターズ	7'00"01	みんなエロゲーやってる?　優美ボンバー	ALL からす

通信欄　●ヴァンパイアハンター、真に強力なるライバル募集中。月曜日から土曜日のPM7時～PM10時の間なら相手は約束します。誰もプレーしてなかったら店員にお尋ねしてください。あとD&D2、4人用、2人用1台ずつあります。当然50円。よろしくね。

アミー

東京都板橋区赤塚新町1－22－4　☎（03）3977－0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2（ローズ）	2,300,800	フロリダのサソリ	ALL
2	スラムダンク　2（インディアナペイサーズ）	160点	X.Y.Z	ALL（ファイナル得点10入らず）
3	ナムコクラシックコレクションVol.2（パックマン・オリジナル）	244,930	PKGFP	ALL
4	D&D㊊（シーフ）	3,143,071	G.C.A－雀鬼	ALL
5	バーチャロン（ライデン）	3'44"20	きんた	ALL
6	デカスリート（総合）（イギリス）	12,566ptc	ジャミラ	ALL
7	デカスリート（100m）（日本）	9'54	安井	
8	デカスリート（走り高跳び）（ドイツ）	2m60cm	X.Y.Z	

通信欄　●今年はオリンピックイヤーという事もあり、当店では只今、デカスリートが超人気!!はじめは難しかったけどこれがはまります。そして第3回アミーゲーム大会もいよいよ「バーチャロン」です。7月28日（日）午後6時より全国より集まるべし受付午後5時より

ゲームプラザメッセ102四街道店

千葉県四街道市四街道1－2－1チェリープラザ1F　☎（043）424－6070

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャロン（ライデン）二本制	5'41"10	TSR－AXE	1C ALL
2	D&D㊊（クレリック）	2,666,710	NIN－ガルド	1C ALL ドラスレLV22
3	D&D㊊（シーフ）	2,845,060	NIN－ライラ	1C ALL ドラスレ
4	D&D㊊（ファイター）	2,917,280	NIN－ディストース	1C ALL ドラスレ
5	ストリートファイターZERO2（さくら）	1,800,300	eMAX	1C ALL サガット有り
6	ストリートファイターZERO2（ケン）	1,662,700	TEP 七穴ウメ2号	1C ALL ダン有りⓅ×7
7	サイキックフォース（エミリオ）	5'21"83	KI?－MND	1C ALL
8	バーチャファイターキッズ（ジェフリー）	5'05"99	YSR－KAN穴ウメ早く3出て…。	1C ALL セガさんガンバ!

通信欄　●7月28日に当店にて、バーチャル・ロン大会（キャラ別）を行います。当日参加は無いので早めに当店まで受付してください。

ゲームパーク江古田1・2F店

東京都練馬区栄町4－7西村ビル　☎（03）3993－0084

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	雷電DX（練習）連付	10,697,420	MRJ（もりぢ）㊌	1－5　ALL 2P側
2	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	3,985,430	PHM（デベル）N.Y	5面のボス
3	バトルガレッガ（ラストチャンピオン）	8,140,410	NO.6	STAGE　7
4	戦国ブレード（アイン）	876,700	NO.6	2－1
5	エイリアンVSプレデター	3,831,900	XYZ（じげお）	ALL　クリア
6	メタルスラッグ	1,088,540	S.U	最後
7	ヴァンパイアハンター（フェリシア）	2,224,300	X（囚われの目）	ALL　クリア
8	もうぢゃ（とことんモード）	1,734,460	私設ナコルル新衛隊3E修羅	

通信欄　●只今当店では、バーチャロンが対戦時DEATH－MATCHモードで楽しめます。タイムアップのない戦いが熱い！ハンター、スーパーストⅡXもまだまだ熱い戦いが楽しめます。

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8－15－3　☎（03）5668－8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	戦国ブレード（ハガネ）	1,955,500	点数ボロボロ ATC－N,F	ALL　連付 残×0
2	バース	8,352,700	今井和行	ALL　フロント 1P連　付残×2
3	もうじゃ	999,130	岡村昌幸	LV99 もくもくモード
4	ストリートファイターZERO2（ゴウキ）	2,207,300	GSM－亀	ALL P×10 R×18　連必付
5	ストリートファイターZERO2（サクラ）	2,427,900	GSM－亀	ALL P×10 R×18
6	ストリートファイターZERO2（ローズ）	2,267,800	GSM－亀	ALL P×9 R×18
7	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	9,588,210	DMK－コロ助	ALL　ノーマル
8				

通信欄

アミューズメントスクエア　アルファ

東京都板橋区中台1－36－2　1F　☎（03）5398－3503

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2（リュウ）	1,795,800	スタジャンNO139番	「ALL」
2	ストリートファイターZERO2（ガイ）	1,896,800	大好き安室	「ALL」
3	ストリートファイターZERO2（さくら）	2,052,200	スタジャンNO139番	「ALL」
4	ストリートファイターZERO2（ケン）	1,831,700	スタジャンNO139番	「ALL」
5	ストリートファイターZERO2（ソドム）	1,704,700	スタジャンNO139番	「ALL」
6	サイキックフォース（バーン）	6'15"20	M.L.L.LOVE	「ALL」
7	サイキックフォース（ウォン）	5'38"16	大好き安室	「ALL」
8	デカストリート（砲丸投げ）	25m42cm	Love MAX by BOS	イギリス

通信欄　●今、当店ではデカスリートが熱い！だけど他にも新作（闘姫伝承、ガンブレード100円、ストームブレード等）が50円ですよ。最近、当店のゲームの周期がとても早く、新作、ロケテもどこよりも早いですよ。新作やりたい人は電話で確認してね！。

アミューズメントセンター　ブリッジ

東京都国立市富士見台1－16－8　☎（0425）76－3362

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2（リュウ使用）	2,065,800	餅田良一	1coin ラスボスまで
2	ストリートファイターZERO2（サクラ使用）	1,743,500	I♡M	1coinALL
3	タイムクライシス（ストーリーモード）	12'09"17	三千院　帝	1coinALL
4	サイキックフォース（ソニア使用）	4'45"60	あぶらそば最高!!あたりやまいちゃん	1coinALL
5	デカスリート（アレクセイ使用）	11,666	井ノ頭公園でやえ吉とあたりやまいちゃん♡	1coinALL
6	ストリートファイターZERO2（ローズ使用）	1,122,400	謎の人	1coinALL
7			イラストコーナーも充実してるっス。	
8			（一部だけ）ぜひ見に来てね。	

通信欄　●ウチのお店はハイスコア台以外もほとんど初期設定。つまり、よそのお店で真豪鬼が見れなくて困っている人でもチャンスがあります。昼間は人気台でも待ち時間ゼロ。めちゃめちゃすいてていいッスよ！ぜひ一度来てみてね。（来い！強いもの！）　by ABO

ゲームインナミキ明大前

東京都世田谷区松原2－27－14　☎（03）5300－5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	19XX（ライトニング）	15,636,900	K.O	ALL㊅　残×3
2	19XX（モスキート）	14,012,400	RADIコミリスナーSVX	ALL㊅　残×2 ALLS
3	マジカルドロップ2（プリエステス）	7,757,710	新童なるプー	ひたすらモード LV59
4	マジカルドロップ2（チャリオット）	1,819,202	新童なるプー	ストーリーモード ALL
5	究極タイガーⅡ	8,681,970	SOGC	ALL㊅　残×0 1P
6	鉄拳2（クマ）	1'47"48	K.O	ALL
7	鉄拳2（ニーナ）	3'23"96	K.O	ALL
8	バーチャロン（テムジン）	3'27"57	NNR	ALL

通信欄

ゲームセンターニュートン

東京都板橋区志村3－24－3高橋ビル1F　☎（03）3558－9766

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説	1,721,600	モンタ　タウン気味	ALL 無敗 キム
2	アジカルドロップ2	321,100	AKITO	ストーリー SITOワールド
3	ファイティングバイパーズ	3'29"09	いけふくろう PICKY	ALL バン
4	ファイティングバイパーズ	3'48"12	いけふくろう PICKY	ALL ピッキー
5	ファイティングバイパーズ	3'10"77	いけふくろう PICKY	ALL ハニー
6	沙羅曼蛇2	1,351,500	奈良は絶対大を殺した	2－6 2P側
7	鉄拳	1'50"73	K・MARIKO	ALL ポール
8	鉄拳	1'58"93	K・MARIKO	ALL 平八

通信欄　●7月28日VF2、NEWTONCUP FINALタッグマッチやります。極まったプレイヤー達にとって最後のVF2、大会になると思います。前回同様遠征大歓迎！エントリーは2人1組TELOK　最後にみんなで盛り上がりましょう！　スタッフ一同

GAME　DEL・RAY南口店

東京都保谷市ひばりが丘1－4－3外山ビル1・2F　☎（0424）24－4622

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォース〈バーン〉	5'28"56	イチイナオチ	ALL
2	サイキックフォース〈キース〉	5'30"00	ヌルハチ	ALL
3	バーチャロン〈バイパーⅡ〉	8'52"80	カゲぞう	ALL
4	デカスリート〈100m DUSH〉	9'21"357	TTD	(JAM)
5	デカスリート〈LONG JUMP〉	9,25,871m	BEW	(GER)
6	デカスリート〈SHOT PUT〉	24,84,084m	KK	(RJS)
7	デカスリート〈HIGH JUMP〉	2,48m	BEN	(GER)
8	デカスリート〈TOTAL〉	11,514	OOO	(FRA)

通信欄　●デカスリートかなり熱いです。連射のしすぎでケガ人続出状態にもかかわらず世界記録を狙う挑戦者が後を断ちません。（1部ドーピングのうわさも有り）という訳で皆様のご来店をお待ちしています。夕方にはVF2の猛者もいます。ひばりが丘南口へぜひ！　by J

アミューズメントプラザ・タイム鑑

東京都豊島区駒込2－12－9駒込富士ハイツ1F　☎（03）3910－1777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デカスリート	9'49	AI 100M走	連ナシ・道具ナシ
2	デカスリート	9m43	RYO 走り幅とび	連ナシ・道具ナシ
3	デカスリート	25m92	AI 砲石投げ	連ナシ・道具ナシ
4	デカスリート	2m60	RYO 走り高とび	連ナシ・道具ナシ
5	デカスリート	12'79	AI 110Mハードル	連ナシ・道具ナシ
6	デカスリート	6m26	K 棒高とび	連ナシ・道具ナシ
7	デカスリート	97m31	AI 槍投げ	連ナシ・道具ナシ
8	デカスリート	43'08	AI 400M走	連ナシ・道具ナシ

通信欄　●今回は全てのスコアを「デカスリート」で固めました。もうボタンはすり減ってペコペコで割れかけです。でもそのせいで指には負担がかからず好記録連発！当店は道具一切使用禁止（もちろん薬物も？）にて肉体のみでチャレンジだ！　by T・E

アミューズメント　ジャスパ

東京都板橋区仲宿64－4　☎（03）3964－1611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2	1,880,800	TEG.太てま～す。ヤセてまぁ～す。	1コインALL ザンギエフ
2	ストリートファイターZERO2	1,812,300	ASR.待つなっちゅーねん！うぜぇっ!	1コインALL ナッシュ
3	ストリートファイターZERO2	1,672,600	FLM.前回よりひくいじゃねーか!!	1コインALL KEN
4	マジカルドロップ2	3,442,974	T.D 手がいたいんですよ。	ひたすらモード
5	バトルガレッガ	5,230,500	T.D　5面が…5面があ～!!	6面にて死亡 ミヤモト
6	D&D㊊S.O.M	3,168,340	D.J　キャラの名前はジョホーナたぁん♡	1コインALL エルフ
7	バーチャファイター2.1	1'47"69	CRY.切り裂きでぇ～す。こわれてま～す	1コインALL Lacky
8	バーチャファイターキッズ	2'14"96	MAD.也、坊でぇ～す。イカれてまぁ～す	1コインALL ラウ♡

通信欄　●うぃ～す。どぉ最近?イケてる?チュンとアキラやばくねぇ?まぁそれはいいとしてぇ．．．2Fオールドゲーム続々入荷！やりにきてくれいっ！たのむぜい！ますますキレてるJASPAだぜい，P.S.あんた先礼だよっ！うまいっ！うわぁ～！　by 糸ぶ台

ゲームセンターエフワン

神奈川県秦野市今川町1－7明王ビル1F ☎(0463)84－5114

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&D®S.O.M(ファイター)	3,406,018	P.S.I.GOE	1CALL 4×10 11358SP
2	D&D®S.O.M(クレリック)	3,403,545	PG=SHM	1CALL 4分×9
3	D&D®S.O.M(シーフ)	3,051,759	PG SHM	1CALL 13229SP
4	D&D®S.O.M(マジックユーザー)	2,685,266	㊥	1CALL 7896SP
5	ストリートファイターZERO2(リュウ)	2,052,400	KRS−ELF	1CALL
6	レイフォース	7,100,000	GPO3/PLE.PLE	1CALL ㊤ 残×0
7	デカスリート(イギリス)	11,416	MOT	1CALL
8				

通信欄
●UFOキャッチャーの景品にときメモのポスター入荷。ポスターがほしい方、店員と仲良くすればいいことあるかも。（うそ）
●SHM君、D&D®S.O.M全国3位おめでとう。
●シューティング全台連付きになりました。みんな来てね。

AMファクトリー　タイムマシン

東京都豊島区南大塚3－44－11フサカビルB1F ☎(03)5951－6024

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デカスリート	12,188	BXZ	ALL EASY USA使用
2	沙羅曼蛇2	1,469,800	Yuu	2−5 2P使用 連付き
3	バブルメモリーズ	13,473,450	ジャクソン	ノーマルモード 60ラウンド
4	バブルメモリーズ(練習モード)	2,268,290	ジャクソン	ALL
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,685,200	T.O	根性モード 紐緒使用 ALL
6	マジカルドロップ2	4,720,644	チャペ	ひたすらモード
7	ニンジャマスターズ	6'20"18	NUM	ALL サスケ使用
8	ゼビウス3D/G	2,662,590	DAI	エリア5 連付き

通信欄
●6月5日でタイムマシンは1周年を迎えました。御来店される方々のおかげです。いつもありがとう。（Yuu、P−ARI、AR、T.Tさん、DAIさん等々）1周年記念のZERO2大会はS生のK.S君が優勝！S.Sで受験を乗りきろう！（笑）店長

ICサービス狛江店

東京都狛江市東和泉3－12－20 ☎(03)5497－6971

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイターキッズ	3'52"04	M☆SP	カゲ ALL
2	ストリートファイターZERO2	1,712,300	CRF	ローズ ALL P×6、S×9
3	ストリートファイターZERO2	1,739,700	NOM	ゴウキ
4	ストリートファイターZERO2	767,000	TKM	バーディー ALL
5	ストリートファイターZERO2	1,450,500	TKM	リュウ P×5 ALL
6	ストリートファイターZERO2	114,300	emu	ロレント
7	ストリートファイターZERO2	567,000	TKM はやく病院に行かなくちゃ…	ゲン
8				

通信欄
●最近、常連の間でザンギエフがはやっています。ザンギ使いの方は、ぜひ御来店を。ノートもあるのでノターの方も、おまちしています。この号が出る頃には、珍団体うるふるず3号も上京して、久々にオリジナルメンバーがそろっているでしょう。 by ㊩

アミューズメント　ピアフェスタ

山梨県甲府市中小河原571－1 ☎(0552)43－7967（本店）

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルエッジVerⅡ	7'13"66	R.S	ALL タキ
2	ストリートファイターZERO2	2,044,600	JAM	ALL ケン
3	ストリートファイターZERO2	1,388,000	ZGF−PAX	ALL バーディー
4	エースドライバービクトリーラップ	2'36"78	肥えた天使 ORS−㊣−N	MT ビギナー連 ハイスピード
5	ソウルエッジ旧ver	3'22"06	ZGF−PAX	ALL ソフィーティア
6	ソウルエッジ旧ver	3'40"30	S.Y	ALL ジーク
7	バーチャファイター2	1'41"77	穴ウメ侍Ⓝ	ALL カゲ
8	ガンバレット	182,833	H.K	ALL 上級 残 ♡×3

通信欄

ICチェーン千歳船橋店&経堂店

東京都世田谷区船橋1－14－2 ☎(03)3426－8528

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2	798,000	今村賢一	ALL ケン使用
2	ストリートファイターZERO2	815,100	本郷ソガ	ALL リュウ使用
3	ストリートファイターZERO2	1,500,400	NIS	ALL
4	セクシーパロディウス	1,116,400	オパオパ広報部長	チュンリー使用
5	ゼビウス	826,400	上北のお空にオパオパ計画	SPステージ㊤ ビックバイパー
6	雷　電	434,300	SATO LOVER	3ループ目エリア14
7	ウルトラマン倶楽部	572,800	ABE	R−3 ㊤
8	ニンジャマスターズ		以外とハマル?ゲームだ、、、と思う、、、	レオ使用

通信欄

GAME・IN・What's

東京都東村山市栄町2－22－21南ビル2F・B1F ☎(0423)91－0095

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャロン	5'00"90	GOD	ライデン 1CALL
2	バーチャロン	5'33"20	GOD	ライデン 1CALL
3	バーチャロン	5'45"26	GOD	ライデン 1CALL
4	バーチャロン	6'55"90	GSX	ベルグドル
5	リアルバウト餓狼伝説	1,606,400	AK2	ギース 1CALL
6	マジカルドロップ2	154,654	TO	ストーリーモード ジャスティス
7	パズルボブル2X	1,650,900	SIN	百戦モード 1CALL
8	19XX	7,638,400	KKN	モスキート 1CALL

通信欄
●先々月、当店で行なわれた、SFゼロ2全国大会予選に参加された皆さん！代表に選ばれた方々、御苦労様でした。また、この号の後になると思いますが、6月23日に当店で開催される予定の、ゲーメストチームを向かえた、VF2大会模様が掲載されるでしょう。

ゲーム　コンドル1&2

静岡県静岡市駒形通り1－1－33 ☎(054)253－0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍　日本一	43,570	KEN	3面 超オールドレアゲームだ
2	首領蜂㊤(Cタイプ)	38,622,290	ガンマの人へ、私もザバダックファン	117HIT 2ミス ALL
3	バトルガレッガ(ボーンナム)	9,523,270	G・T(個人申請すれば良かった)	7面中ボス
4	ストリートファイターZERO(ソドム)	3,025,000	Mr.X サブカルのみんな元気ですか?	1コイン ALL 3ラウンド設定
5	セクシーパロディウス㊤(ブラック バイパー)	684,000	MMM	最終面
6	D&D®S.O.M(1P ファイター)	3,379,344	EFG	1コイン ALL Dスレイヤー
7	進め!対戦ぱずるだま(あたぼう)	150,030	ベテラン	1コイン ALL
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま(藤崎 詩織)	1,516,000	K・O	根性モード 1コイン ALL

通信欄
●コンドル1、2号店共筐体を入れ換え気分一新！新作、レゲーも大量入荷！好評のサービスデーは1号店火・木曜 2号店は火・金曜日です。夏には色々イベントも行ないますので今後ともよろしく！★50円のコンドル★P・S前回の誤字は僕のせい 担当：此本

プレイシティキャロット伊勢佐木町店

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3－95 ☎(045)252－1164

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	戦国ブレード	1,517,800	ILG−でんすけ	翔丸 2−6 連付
2	戦国ブレード	953,000	AOI	ユーニス 2−1 連付
3	ストリートファイターZERO2	1,653,200	わたなべ	アドン ALL
4	デカスリート(100M DASH)	10"05	UVW	GBR
5	デカスリート(SHOT PUT)	23,24m	B.B	GER
6	デカスリート(HIGH JUMP)	2,36m	B.B	GER
7	デカスリート(POLE VAUT)	5,80m	BON	GER
8	デカスリート(JAVELIN THROW)	91,27m	UVW	GBR

通信欄
●（お詫び）　前号で毎週開催と書いたゲーム大会ですが、諸々の事情により月2回の開催になりました。今後は鉄拳2を主軸に、お客様の要望にあわせて大会を開催してゆく予定です。詳細についてはTELもしくは直接来店して確認してください。

AMランド　ケンタゴン

東京都新宿区百人町1－10－7一番街ビル1F ☎(03)5386－2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	セクシーパロディウス(ビックバイパー)	5,758,900	RCA−NST	ALL 連付
2	戦国ブレード(ハガネ)	1,994,200	ATC−N.F	連付 2−7ボス 1周1ミス
3	戦国ブレード(アイン)	1,584,800	大槻君、一年間おつかれ様でした。CCB	連付 2−6
4	ストリートファイターZERO2(ケン)	2,210,600	マンマン	ALL P×9
5	ストリートファイターZERO2(ローズ)	2,420,700	BJ	ALL ノーミス P×11
6	鉄拳2 Ver.B(キング)	1'28"61	…K.T	ALL
7	マジカルドロップ2	2,040,766	TLC	かんたんスタート 名人
8	デカスリート(走り高跳び)	2m46cm	TLC	ドイツ 連無し

通信欄
●来6月、バイトの大槻くんが旅立って行きました。新しい職場でがんばってください。（キョロちゃん気に入ってくれた？）
多数のスコアラーの方々ご来店ありがとうございます。また来てくださいね。ものすごいスコアまってます。　P.S.猫神さん元気？

プレイシティキャロット静岡店&アピア店

静岡県静岡市中吉田15－8プラザアピア1F ☎(054)263－8604

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゼビウス3D/G	6,880,740	SPREAM−FKS	連付 S=96 残0
2	戦国ブレード(ハガネ)	1,568,900	蒼え字元師	連付 2−6
3	戦国ブレード(ユーニス)	1,542,700	Y³㊤	連付 2−5
4	戦国ブレード(翔丸)	1,101,200	まりん	連付 2−3
5	セクシーパロディウス(マンボウ)	818,200	もりいち	連付 スペシャルオート使用
6	メタルスラッグ	1,254,830	FUN	ALL
7	サイキックフォース(ソニア)	3'58"50	TOY	ALL ウェンディで苦戦
8	ソニックザファイターズ(エミー)	5'30"08	あいだ☆えみい	ALL

通信欄
●最近スコアの申請が多くなってきて担当としてはうれしい限りです。格闘ゲームの1人用台などもありますので（サイキックフォース、ソウルエッジVerⅡなど）一度遊びに来てください。
新担当　Y³㊤

ゲームプラザニューヨーク大船店

神奈川県鎌倉市大船1－22－26大船会館2F ☎(0467)44－0027

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャロン(ライデン)	2'55"86	さるまる	ALL
2	バトルガレッガ(G−913)	12,200,970	早坂	ラスボス
3	ストリートファイターZERO2(ケン)	1,970,900	M.Y	ALL CPU乱入有り
4	ストリートファイターZERO2(ローズ)	1,822,300	利根	ALL CPU乱入有り
5	サイキックフォース(バーン)	3'19"13	問題外	ALL
6	サイキックフォース(ウォン)	3'25"76	睦部　時貞	ALL
7	サイキックフォース(ソニア)	3'31"40	Reality−飛沫	ALL
8	パズルボブル2	227,437,670	Y.Y	ALL

通信欄
●ZERO2対戦台4台になって絶好調！新作ではセガのデカスリート、ナムコのダンクマニア、ワースタ'96など続々入荷中!!D&DⅡもまだ24人同時プレイ台に入ってますので、パーティープレイの好きな方、ぜひとも御来店くださいませ。

駒込ロケ　トライサム店

東京都豊島区駒込6－34－7清水ビル1F ☎(03)3915－3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2	2,169,200	H:M	1コインALL ケン レベル4
2	ストリートファイターZERO2	1,542,500	E♡S	1コインALL ダン レベル4
3	ストリートファイターZERO2	1,321,300	H・K	1コインALL リュウ レベル4
4	ストリートファイターZERO2	1,212,900	RYU	1コインALL サガットレベル4
5	ストリートファイターZERO2	1,074,100	RYU	1コインALL ロレント レベル4
6	ストリートファイターZERO2	740,800	ヨガストライカーズ駒込部隊長	1コインALL ダルシム レベル4
7	ニンジャマスターズ	10'42"48	RYU	1コインALL 鴉 レベル4
8	ニンジャマスターズ	13'18"55	RYU	1コインALL カムイ レベル4

通信欄
●7月15日頃からCPⅡ基板の発売タイトル順で入荷予定です。1週間でチェンジ！

ファンタジアン大垣店

岐阜県大垣市築捨町3－121　☎（0584）89－6390

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2	2,505,700	Y·G	ALL ソドム
2	ストリートファイターZERO2	2,368,400	UPG	ALL リュウ
3	ストリートファイターZERO2	1,627,400	武	ALL サガット
4	ストリートファイターZERO2	1,573,600	B·B	ALL チュン·リー
5	ストリートファイターZERO2	1,509,700	タコスリー！	ALL ロレント
6	D&DⒷS.O.M	2,982,325	B·B	ALL エルフ
7	D&DⒷS.O.M	2,825,802	B·B	ALL シーフ
8	D&DⒷS.O.M	2,783,583	タコスリー！	ALL クレリック

通信欄　●当店は今、スポーツゲームに人気が集まってます。一番人気はデカスリート。世界記録を出そうともりあがってます。もちろん、定番のサッカー、野球は、対戦台にしてあるものもあり　種類も豊富にそろってます。

ゲームセンターだいおう

岐阜県岐阜市宇佐南3－7－5　☎（058）274－3291

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デカスリート	9m30	MUR	走り幅跳び Germany
2	デカスリート	25m27	T.O	砲丸投げ USA
3	デカスリート	3'31"16	T.O	1500m USA
4	デカスリート	95m11	K.N	槍投げ Jamaica
5	デカスリート	9'57	OKM	100m China
6	ソニック·ザ·ファイター	5'35"70	ABC	ソニック
7	バブルメモリーズ	10,569,840	H.Y	60面
8	バトルガレッガ	5,300,090	HEY	連付

通信欄　●皆さん今日は！ってな訳で、今うちの店では「デカスリート」がとても盛り上がっています。記録が上がっていくにつれて、なかなか抜きにくくなっていきますが、皆さんも是非、だいおうに遊びに来て世界記録をぬりかえてみてください。お待ちしています。

ZooLa

静岡県沼津市大手町1－1沼津ステーションビル2F　☎（0559）63－0996

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2	1,764,000	DDT	1COINALL ガイ使用
2	ストリートファイターZERO2	1,663,000	ACE	1COINALL ローズ使用
3	ストリートファイターZERO2	1,108,800	AAA	1COINALL サクラ使用
4	ストリートファイターZERO2	1,374,100	AMI	1COINALL コウキ使用
5	ストリートファイターZERO2	1,020,800	AMI	1COINALL チュンリー使用
6	ストリートファイターZERO2	1,550,400	L.A	1COINALL ケン使用
7				
8				

通信欄　●ストリートファイターZERO2を中心にスコア集計をしています。腕に自信のある方、ぜひ当店でハイスコアを！

ゲーム　ブルース

岐阜県大垣市高島町1－43第1ビル1F　☎（0584）82－6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2	1,980,700	TKG	リュウ　ALL
2	ストリートファイターZERO2	1,215,100	N.B	ダン　ALL
3	ゼビウス3D/G	2,130,460	N.B	5面まで
4	セクシーパロディウス	1,183,700	MOI	こいつ 7面ナボス
5	メタルスラッグ	1,092,710	クイズⓚ&㋲カラテカ クリアーできません。	ラストステージ
6	クォース	306,970	豊崎所長(バリ島)	825ブロック
7	サイキックフォース		対戦ばかりでタイム出てません(笑)	
8	クイズNEO&ジオ		遠近日入荷未定	

通信欄　●バイパーズ50円になりました。後日VF2も50円の予定です。台数も増えてさらにパワーアップもうひとつおまけに新しい常連様も増えて爆発中です。ノートがある所の天井はアニメ、家庭ゲームのポスターばかり貼ります。㋲氏これからもよろしくあとオレ様も

アミューズメントJ　岐阜店

岐阜県岐阜市北一色2－1－29　☎（058）247－7980

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2.1	1'59"35	T.M アキラ	1 COIN ALL
2	バーチャファイターキッズ	4'29"67	AMA ジャッキー	1 COIN ALL
3	ファイティングバイパーズ	2'05"50	GTO バン	1 COIN ALL
4	リアルバウト餓狼伝説	2,198,900	Y.K キム　カッファン	1 COIN ALL
5	ストリートファイターZERO2	1,677,400	≡≡≡ チュンリー	1 COIN ALL
6	鉄拳2Ver.B	1'44"15	KAZ LAW	1 COIN ALL
7	ソウルエッジ	4'13"70	IND ソフィーティア	1 COIN ALL
8	ソウルエッジVerⅡ	7'08"33	EIJ HWANG	1 COIN ALL

通信欄　●新作続々入荷中です。各種ゲームとりそろえおります。東京番外地での対戦も盛り上がっています。みなさまの御来店お待ちしています。

GAME　OFF浜松店

静岡県浜松市高丘町241－7　☎（053）436－9218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ(ミヤモト)	9,349,630	·F·	中ボス STAGE7
2	ゼビウス3D/G	3,047,020	ALU	連付き AREA5
3	戦国ブレード(アイン)	1,338,500	H.K	連付き　2－4 キャラ:アイン
4	首領蜂(C-TYPE)	37,964,100	ZABADAK	ALL 92HIT
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,637,200	まーくん	最終面　12連鎖 キャラ朝日奈夕子
6	マジカルドロップ2	1,642,176	あと100万点いけます　XYZ	かんたん7段 ひたすら
7	バーチャロン(バイパーⅡ)	6'03"61	VLD	ALL　2本制
8	D&DⒷS.O.M	3,631,736	デボネア	ALL LV21 ファイター

通信欄　●みなさ～ん！ゲームオフってどこにあるか知っていますか？！つは浜松市高丘町に、もう一つは富士宮市三園平にあるんです。店内には楽しいゲームがあなたのハートをバッチシバ○シしちゃいます遊びに来てね～！（某社AM風）　担当　らむじ～

プレイステーション　プラスワン

新潟県白根市小坂148－1　☎（025）373－6634

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ニンジャマスターズ	6'38"98	HAN	ALL サスケ
2	ニンジャマスターズ	9'22"39	HAN	ALL カムイ
3	ニンジャマスターズ	9'59"17	HAN	ALL ホウオウ
4	ソニック·ザ·ファイターズ	6'14"25	BAR	ALL ソニック
5	マジカルドロップ2	3,089,874	KAI	ひたすらモード LEYEL46
6	ストリートファイターZERO2	2,199,700	夕難カケル	ALL サクラ
7	リアルバウト餓狼伝説	1,887,900	JIN	ALL チョンシュウ
8	レイブレーサー	2'17"040	AI	初級　T.T MT

通信欄　●デカスリート、ニンジャマスターズ入荷しました。ヴァンパイアハンターも再入荷しました。ハンター好きな人、是非御来店を。

ゲームプラザ　ファンタジー

岐阜県岐阜市岩田東3－287－3　☎（058）241－2406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2	1,566,700	EVA	使用キャラ　豪鬼 ALL P×6
2	マジカルドロップ2	2,581,684	ドロッパ1号TAKA	35段　名人 ひたすらモード
3	マジカルドロップ2	253,234	ドロッパ3号Dio	The Star ストーリーモード
4	マジカルドロップ2	70,300	Sin　セイロン	かんたん ひらめきモード
5	メタルスラッグ	990,410	KAZU	Stage4
6	ニンジャマスターズ	13'24"43	SKL	使用キャラ　鳳凰 ALL
7	ニンジャマスターズ	8'33"05	UNI	使用キャラ　カムイ ALL
8	ニンジャマスターズ	7'07"71	A.M	使用キャラ　カムイ ALL

通信欄　●ZERO2&VF2対戦大会に参加してくれた方々ありがとうございました。第3回第4回とまだまだ開催しますので当店へ御越しください。週末の金土曜日は午後9時ぐらいからZERO2、VF2共に対戦がメッチャ熱いでーす！　担当　爆

アップル　（ママトップ）

静岡県静岡市竜南1－1－54　☎（054）248－7700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	戦国ブレード	1,025,400	MIT	アイン 2－1
2	もうじゃ	963,850	ASDTMY	もくもくモード LL99
3	バトルガレッガ	9,837,140	ASDTMY	ALL ミヤモト
4	ナムコクラシックコレクションVol.2(パックマンオリジナル)	288,900	ZABADAK	1COIN ノーミス
5	ソニックザファイターズ	5'53"47	MFF	ファング
6	ソウルエッジ	3'27"00	TYU	ファン
7	ストリートファイターZERO2	1,701,900	YY	ケン レベル4
8	バーチャンファイター2	50"66	SH	ラウ ハーゲスト

アミューズメントパーク タカラ島金沢杜の里店

石川県金沢市若松町103街区11番ジャスコ杜の里SC1F　☎(0762)34－8733

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2	1,903,500	R さくら	ホ入死 真豪鬼たおす！
2	ストリートファイターZERO2	1,718,400	ツッチー 春麗	真豪鬼まで 対戦は弱いです。
3	ストリートファイターZERO2	1,679,700	KS ソドム	ALL
4	ストリートファイターZERO2	1,505,400	OKIK ガイ	ボスまけ また真豪鬼出た！
5	リアルバウト	1,551,300	KS キム	ALL
6	雷　龍2	2,301,220	YAM	2P　側　6面
7	雷　龍2	1,023,830	細谷　竜	1P　側　4面
8	ストZERO2 トーナメント大会	優勝	高橋　健二	強いの一言！

通信欄　●名古屋の沢田君、中村君元気ですかー？　夏休みには来てね！

アミューズメントJ　大垣店

岐阜県大垣市築捨町3－119　☎（0584）88－0862

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォース(BURN)	4'00"76	K·O	1COIN ALL
2	バトルガレッガ 連なし	7,434,480	DIO 6月中にクリア	1COIN 6面
3	ソニックザファイター(FANG)	5'40"32	RYO	1COIN ALL
4	マジカルドロップ2(ひたすらモード)	175,180	GKK	
5	リアルバウト餓狼伝説(キム)	1,052,500	?&?	1COIN ALL
6	ストリートファイターZERO2(RYU)	1,336,300	SYU	1COIN ALL
7	バーチャロン(バイパーⅡ)	4'26"53	T.T	1COIN ALL
8	鉄拳2VerB(平八)	1'48"66	YAS	1COIN ALL

ゲームスポットFREE　TIME

長野県塩尻市広丘高出1838　☎（0263）53－6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&DⒷS.O.M(エルフ)	2,937,305	ⓔ－T·F	ALL
2	D&DⒷS.O.M(シーフ)	2,986,605	M·O　店長のペット by　ペットサラ	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説(キム､カッファン)	1,192,800	G·K　キムキム	ALL
4	ナムコクラシックコレクションVol.2(ディグダグ)	368,360	APO　ⓢ	ALL オリジナル
5	デカスリート(ロシア人)	12,305	JAM ハルキバリバリ	ALL　総合
6	デカスリート(米人)	12,315	OZA リュウバリバリ	ALL　総合
7	ストリートファイターZERO2(リュウ)	2,030,800	ORI店長のかくし子 by　かい主アキラ	ALL
8	ストリートファイターZERO2(ケン)	2,203,500	あなうめ象さん	ALL

通信欄　●ナイトスラッシャーズ　むちゃすごいゲーム入ってるな　プレイするの何年ぶりだろう～。ソリッドスラッシュ（超必）がまた見れるゾと！　by　茶々丸　ふるやでーす　僕アホだから近よらないでネ。アルペンレーサー少し酔った。本当にアホばかり!!

パートナー　六地蔵

京都府京都市伏見区桃山町西尾10－1　☎（075）611－2901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソニックザファイターズ（ファング）	4'44"42	ムシュフシュファング	ALL
2	タイムクライシス（ストーリーモード）	11'46"02	ムシュフシュワイルドドッグ	ALL
3	ニンジャマスターズ（ナツメ）	6'04"40	神と横江はなかよし	ALL
4	デカスリート（100m走）	9"71	Nin	ALL
5	デカスリート	11,966	JMC（平松）	ノーマルモード 5面 (連)
6	ゲーム天国（ブーペラ）	7,837,960	白衣の天使㊙ナース命	タイムアタック (連)
7	ゲーム天国（Z-DYNE MKⅡ）	8,572,370	NOISE -R	MT
8	マンクスTT（TTコース）	2'36"25	NGK	

通信欄
●これからゲーム大会やイベント等を沢山やっていく予定ですのでどんどん御来店ください。

マジカル・カプコ豊田店

愛知県豊田市東山町1－5－1グリーンシティ3F　☎（0565）89－8020

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	6,131,950	コボルドくん	ミヤモト使用 1コイン1－7
2	戦国ブレード	840,900	勇者ダ・サイダー	ユーニス使用 1コイン　2－1
3	D&DⓇS.O.M（ファイター）	2,944,513	保持スコアー わん2堂	1コインALL R.D有り
4	D&DⓇS.O.M（エルフ）	3,507,438	コボルドくん	1コインALL R.D有り
5	D&DⓇS.O.M（シーフ）	3,361,910	保持スコアー わん2堂	1コインALL R.D有り
6	D&DⓇS.O.M（マジックユーザー）	3,013,299	コボルドくん	1コインALL R.D有り
7	スーパーパズルファイターⅡX	入荷	好評稼働中!	スコアラー大募集
8	闘姫伝承	入荷	好評稼働中!	スコアラー大募集

通信欄
●君達はもう見たか、あのCMを、ガチャ王だ！あのガチャ王が当店もやってきた。時代のニーズに答える景品がギッシリだ！同級生、ピングー、鬼太郎、タツノコキャラ、（タツノコキャラには、なんとドロンボー一味まで）さあ来いすぐ来い、時代に遅れるな！

ファイナル松任店

石川県松任市安田町38－1　☎（0762）75－0523

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2（サクラ）	1,895,400	T.S	ALL連・必なし 1クレジット
2	鉄拳2	7'49"41	KOC	ALL連・必なし 1クレジット
3	ゲーム天国（タイムアタックモードブーペラ）	6,851,490	BRU	ALL連・必なし 1クレジット
4	ゲーム天国（タイムアタックモードてびぐ）	6,616,010	FNL	ALL連・必なし 1クレジット
5	ゲーム天国（タイムアタックモードとモモコ）	6,091,080	BLU	ALL連・必なし 1クレジット
6	ゲーム天国（タイムアタックモードファイターEX）	5,803,140	BLU	ALL連・必なし 1クレジット
7	ゲーム天国（タイムアタックモードZ-DYNE MkⅡ）	5,748,880	BLU	ALL連・必なし 1クレジット
8	マーヴルスーパーヒーローズ（アイアンマン）	2,216,100	T.S	ALL連・必なし 1クレジット

通信欄
●もうすぐ！夏休み♡そこでお問合わせの多い?当店の夏休み限定！営業時間をお知らせします。朝9時～夜8時の11時間営業です。なお朝9時より「早おきはドリンク1コのオトクです?」キャンペーンを実施予定！詳しくは店内ポスターを見てチョンマゲ！　by　店長

GAME's　MILK

京都府宇治市大久保町北ノ山101－5　☎（0774）44－5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	10,897,580	GSK	ガイン 7面ラスボス
2	バトルガレッガ	9,810,560	GSK	ミヤモト 7面中ボス
3	バトルガレッガ	8,127,340	GSK	7面中ボス ボーンナム
4	バーチャロン	6'08"82	END	2本制
5	D&DⓇ	3,420,429	IBM	ALL クレリック
6	ストリートファイターZERO2	2,711,300	GSK	ケン
7	アクウギァレット	10,257,220	JOF	ALL 連付
8	マーヴルスーパーヒーローズ	2,565,300	KOS	アイアンマン

通信欄
●夏はシューティング大会を多数開催します。
東亜プラン王決定戦・オールドシューティング王大会など！
シューターの来店を、お待ちしています。

ゲームプラザ亜登夢

愛知県豊川市諏訪西町2丁目　☎（05338）9－7722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォース	5'07"80	AYAME 元RKG2代目	ALL　ソニア ダッシュミスタ
2	バーチャファイターキッズ	3'00"79	ちあゆ	ALL　アキラ ラブリーパイ♡
3	ストリートファイターZERO2	2,339,900	あかつき(組)　たこまるさん元気ですか?	ALL　ケン清
4	リアルバウト餓狼伝説	1,746,100	K.T めざせ180万!	ALL アンディー
5	メタルスラッグ	1,249,750	ERG	ALL 58人救出
6	バーチャコップ2	955,014	ZAP　1Pスタートめざせ全国一位!	ALL J×394
7	バーチャストライカー	+24	A.T 対オランダで11－0	ALL　日本
8	マンクスTT	2'00"14	ZZR　求ム!誰か俺より速く走ってくれ!	ALL MT ラクシーコースト

通信欄
●求ム！スコアラー！スコアラー不足で困ってます。ドンドン、スコア出しに来てください！ちあゆ氏来店ありがとう！また遊んでくださいね♡さておき宇連ダム貯水率が12.9%です。この号が出る頃にはどうなるでしょう?ガンバレ宇連ダム！　AYAME

あそび天国

石川県鹿島郡鹿西町金丸458－1　☎（0767）72－4218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2（ゴウキ）	2,929,200	Tバランス	ALL P×15 連付き
2	ストリートファイターZERO2（ちゅんりー）	2,884,800	Tバランス	ALL P×13 連付き　同付き
3	ストリートファイターZERO2（ナッシュ）	2,502,200	Tバランス	ALL P×11 連付き　同付き
4	ニンジャマスターズ	8'06"82	天国	ALL ナツメ
5	デカスリート（レーホアン）	11,425	天国	ALL 連付き
6	デカスリート（フェミカディーナ）	11,965	天国	ALL 連付き
7	鉄拳2 VerB（カズヤ）	2'29"31	折本元気か?	ALL
8	D&DⓇS.O.M（エルフ&クレリック）	4,235,394	美星と清音でミホキヨコンビ!!	ALL 2人用

通信欄

ゲーマーズハウス　ガンマ

大阪府池田市石橋1－8－10ステーションプラザ3F　☎（0727）62－6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スカルファング(連)（メガヴァルキュリア）	27,057,200	OS-KSR-YUS とんかつパワー未使用	チェイスモード ALL
2	ゼビウス3D/G(連)	4,177,450	OS-KSR-FA 目民いけど頑張る	R－7
3	戦国ブレード(連)（アイン）	1,606,500	OS-KSR-MOO 1周目正門ルートです	2－6
4	デカスリート（リックブレイド）	12,248	OS.P.Ⓣ	ALL 連なし
5	いっき	127,360	パズルマニア優子へ!どうや!　A・Y	1－7
6	ラビリンスランナー	471,390	ゼビウスより面白い	ALL
7	R-TYPE(連)	1,126,400	H・N	2周ALL
8	もうぢゃ	2,688,740	有限会社沢田まゆ教代表取締役　おかち	LV99 もくもく

通信欄
●間もなく夏休みです。この夏に大阪へのゲーム遠征を考えている方は時間があれば是非当店にお立ち寄りください。レトロゲームを希望の方は事前に連絡をいただければ尚幸いです。小さな店ながら大いにヘンなラインナップでお待ちしています。　by　担当津川

プレイシティキャロット納屋橋店

愛知県名古屋市中区栄1－2－6名宝会館B1F　☎（052）204－0237

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゼビウス3D/G	2,484,130	27才	6面
2	デカスリート	12,053pts	HERO先輩にはかなわない人（笑）	ALLイギリス人 ハク枝木使用
3	デカスリート	92m57	人生やり投げ FTH-DOP-AMC(会)	やり投げ　中国のノリティな女の子
4	ナムコクラシックコレクションVol.2（ラリーX）	82,110	全一は遠い? SG-ELF	9面　オリジナルラリX
5	ナムコクラシックコレクションVol.2（ラリーX）	218,240	目標2機種達成 SG-ELF	ALLオリジナル Newラリ-X
6	だい好キッス	180,280	KAW	ALL
7	ナムコクラシックコレクションVol.1（マッピー）	272,220	6000×2かえせ!!沢田まゆ命!!DOI	ALL オリジナル
8	メルヘンメイズ	619,530	27才	ALL

通信欄
●当店は毎週金曜日、PM7時よりソウルエッジ大会をやっています。初めた3月当初は参加者も少なかったのですが、回を重ねる事にだんだん増えてきました。今では名古屋各地に散らばっていたソウルエッジプレイヤーも集まって来て大変な盛り上がりです。

プレイシティキャロット豊橋店

愛知県豊橋市駅前大通り1－12　☎（0532）55－8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ナムコクラシックコレクションVol.2（Newラリー-X）	214,280	BIG BLAST	R－7
2	ナムコクラシックコレクションVol.2（パックマン）	261,820	BIG BLAST	オリジナル R－21
3	ナムコクラシックコレクションVol.2（オリジナルディグダグ）	1,002,260	二沢の平杯3曹	ALL（R－60）残11
4	サイキックフォース	4'22"66	どれぐらい早くなるのかな?　光狼CAN	ALL　エミリオ
5	戦国ブレード	644,500	苦しまぎれ　SBO	1－6　アイン 連付き
6	ソウルエッジVer.Ⅱ		タイムアタックはよい	
7	デカスリート		ライバルは棒高とびか?	
8	ポケットギャル		DECOのレゲー実は脱衣ゲー	

通信欄
●ナムコが新作2本出すぞ。一つは大型もでペダルが付いてる。こいで空をとぶ。「プロップサイクル」と突然のクイズゲー「子育てクイズマイエンジェル」。子供のほしいあなた、もうこれでバッチリか！（なわけないけど）期待してね。　担当　内田

ジョイランドタイトー　天六店

大阪府大阪市北区天神橋6－4－9　☎（06）351－1530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォース〈ウォン〉	4'12"56	ヨミー	1C ALL
2	サイキックフォース〈ソニア〉	3'20"33	JFK	1C ALL
3	ランディングギア〈エキスパート〉	325	SOO	1C ALL
4	バトルガレッガ〈ガイン〉	10,428,970	I.H	1C 7面やっぱりスパッとませ～ん
5	バトルガレッガ〈ゴールデンバット〉	9,236,400	M.K（川田）	1C　7面
6	ストリートファイターZERO2〈ガイ〉	1,965,600	田原福助（ヒシ将軍）	1C ALL（P×7）
7	バーチャロン〈ドルカス〉	4'40"18	小五郎	1C ALL
8	ゼビウス3D/G	4,902,170	OHK	1C　7面

通信欄
●ロンデンドー64でも発売されるハズの「キラーインスティクト」（コレが載るころには）入荷してるハズです。バーチャロン、うちの常連たちは接近戦に熱くなってます。コミュニケーションノートも絶好調ォー！　by「もはや僕ごときではついていけん。」SGN

ゲームセンター　ニュースター

三重県津市江戸橋1－130－7　☎（0592）32－0233

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&DⓇS.O.M（ファイター）	3,642,807	PCY-K.K	ALL
2	D&DⓇS.O.M（エル）	3,401,403	TEAM-ウ	ALL
3	D&DⓇS.O.M（ドワーフ）	2,622,778	CAT	A_L
4	オーバートップ（バイク）	3'22"35	HKJ=ジョモミツ	AL_
5	ニンジャマスターズ（カスミ）	10'36"36	NMR-ミッチー	ALL
6	バトルガレッガ（ミヤモト）	6,384,870	CAT	7面中ボス
7	デカスリート（110mハードル）	12'45	SKM－地上絵(委)	イギリス使用
8	デカスリート（400m走）	43'32	M.F.D　(眼)	フランス使用

通信欄
●だすの気がつきませんでした。ごめんなさい。注意します。デカスリート大人気です。　(特)　6／15午後7時に　きすと。

ゲームプラザ　トンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1－16－8第1Uコーポ1F　☎（052）452－0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダンクマニア	940point	ファイロマ教祖に負け負け男ことつかぴー。	シカゴ ガーディアンズ
2	オーバートップ	3'26"80	何故かはまっているWIM	バイク使用
3	マジカルドロップ2（ストーリーモード）	20,984	MS	ラスボス(死)
4	バブルメモリーズ	2,103,290	みっちゃん	練習 ノーマルモード
5	ゼビウス3D/G	1,161,630	RYU、M	4面の途中まで
6	19XX	8,687,400	みっちゃん	A_L(残)なし(連)なし　モスキート
7	パズルボブル2X	19,684,300	本命は古式ゆかり♡の朝日奈Love♡	ひとりでパズルXモード（1P）
8	ブレイジングトルネード	337,800	TSUKASA様 ことトンガよトンガれ!	サイゴウ兄貴使用 やったぜうっぴー

通信欄
●バーチャロン大会でバルバスバウが2連覇！皆様、打倒バルですぜ（笑）新作ゲームも割と早めに入荷してますし、キャッチャー系もにぎやかです！イラストボード、ノートもあるヨ♡名古屋に来たら遊びに来てネ♡店案内等のTEL歓迎♡　by　バイトのうさぎ山

ハイテクセガ廿日市店

広島県廿日市市本町４－22　☎（0829）32－9530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デカスリート	11,534	M.H	トータルスコア
2	デカスリート	9'86	A.K	100m走
3	デカスリート	2m44	ULD	走り高とび
4	ソニックザファイターズ	6'17"61	FUJ	ALL バーク使用
5	ストリートファイターZERO2	2,239,100	NAY=O	ALL さくら使用
6	バーチャロン	5'33"86	AHO	ALL テムジン使用
7	リアルバウト餓狼伝説	2,092,700	J.M	ALL マリー使用
8	デカスリート	世界記録大募集中！	ワールドレコード おまちしております。	by担当者

通信欄　●相変わらず盛り上がってるぜ!! それもそのはず。豊富なゲームと素敵な店員があなたを虜にするからです。しかし当店にも唯一足りないものがあるんです。それは…それは…女性客だあ～!! カモ～ンプリチーギャル!! あなたの笑顔に会いたくて…　by　スナミ

タスコピア江崎店

岡山県岡山市江崎468－９　☎（086）274－4384

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイターキッズ	3'18"21	M.O	カゲ　ALL
2	龍虎の拳外伝	7'07"27	TAA	ロバート使用 1COIN ALL
3	バトルガレッガ	2,347,190	LUV	５面ボス
4	セクシーパロディウス	359,700	E.M	シューティング スター使用
5	サイキックフォース	4'40"06	TAR	バーン使用 1COIN ALL
6	D&D®S.O.M	1,754,190	サス	マジックユーザー 1COIN ALL
7	19XX	10,337,500	SPN-PDT-KEI	モスキート ALL
8	ストリートファイターZERO2	2,598,900	SPN-PDT-KEI	リュウ　ALL 13－1－8－0

アミューズメントワールド　モモⅠ・Ⅱ

大阪府寝屋川市萱島本町４－13　☎（0720）23－6995

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ニンジャマスターズ (南天朱雲雀)	4'55"04	KEI	ALL
2	オーバートップ (SAFARI750)	3'22"82	ヨガ	ALL
3	セクシーパロディウス (オプション)	1,304,500	Joupiuss-(鬼雨)	最終面 (連)
4	メタルスラッグ (1P)	1,574,650	ZAP	ALL
5	マジカルドロップ２ (1P)ひたすらモード	880,346	こぉーい!マスター ピーガンダーム!!	LV38 かんたん
6	ストリートファイターZERO2 (豪鬼)	2,219,200	DAN	ALL
7	D&D®S.O.M (ドワーフ)	2,651,924EX	マスター	ALL LV12
8	D&D®S.O.M (マジックユーザー)	2,697,120EX	マスター	ALL LV20

通信欄　●どうも、モモの店長です♡前回につづき新世紀エヴァンゲリオンを押していきます！TVは、終わっちゃいましたが人気は、まだまだモモでもエヴァのぬいぐるみやビデオやその他を販売したりと力を入れていますのでみなさんもまだまだエヴァにころんじゃってネ♡

AM ZiZZ　大竹駅前店

広島県大竹市新町１－２－３大竹ニチエービル１F　☎(08275)３－5994

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2 (ゴウキ)	2,123,000	GO	ALL P×8 S×16　0×0
2	マジカルドロップ２ (ひたすらモード)	5,150,738	SIN	レベル50以上 かんたんスタート
3	マジカルドロップ２ (ストーリーモード)	756,124	SIN	ジャスティスの面 プリエステス使用
4	バブルメモリーズ (ストーリーゲーム)	21,217,000	SIN	ALL ノーマルゲーム
5	バトルガレッカ (シルバーソード)	2,948,600	KEI	７面　(連)付
6	D&D®S.O.M (シーフ)	2,972,231	ドライモン	ALL 宝69　隠14
7	D&D®S.O.M (クレリック)	2,928,632	マシャ	ALL 宝72　隠17
8	メタルスラッグ	1,459,900	J.Y	ALL 捕虜75人

通信欄　●闘姫伝承、ストームブレード、パズルファイターX入荷！わくわく７、レイストームも入荷予定。D&D２、ファイナルストライク用に４人プレイ可能の通信にしましたが、この号が出る頃にはシングルになっているかも？

スーパーパンキーズbyミレニアム

岡山県岡山市表町１－11－８FANIQ地下１F　☎(086)227－7888

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソニックザファイターズ	5'56"34	AAA	1CALL FANG
2	ソウルエッジverⅡ	9'09"03	AKI	1CALL ロック
3	ニンジャマスターズ	7'27"18	谷村有美　普通にプレイしてこのタイム	1CALL サスケ
4	サイキックフォース	3'59"83	M.O.S　キースはやっぱりダメな人	1CALL キース
5	ストリートファイターZERO2	1,846,400	Sin	1CALL RYU
6	リアルバウト餓狼伝説	1,896,700	SNK 目標200万	1CALL ダック
7	ゼビウス３D/G	799,400	白神　智博 手がつかれた。	３面まで
8	マジカルドロップ２	1,371,316	D.S.K-BAD 目標200万点	ひたすらモード

通信欄　●スーパーパンキーズでは女性でも気軽に遊びにこれるような明るい店づくりにしています。ゲームの操作方法などわからない事がありましたら気軽に店員にお尋ねください。デンゴンバシラ（伝言板）ではイラストコンテスト開催中！大好評のプリント倶楽部もあるぞ！

プレイシティチャレンジャー土居店

大阪府守口市土居町８－11　☎（06）994－7476

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ	2,730,280	F.T	A[illegible]　[illegible]×72 [illegible]
2	ストリートファイターZERO2 (ダン使用)	2,505,700	S♡W	ALL　(参)P×12 S×12
3	ストリートファイターZERO2 (春麗使用)	2,466,900	S♡W	ALL　(参)P×12 S×0　O×16
4	ストリートファイターZERO2 (RYU使用)	2,397,600	S♡W	ALL　(参)P×10 S×4　O×4
5	ニンジャマスターズ (雲仙使用)	7'09"55	雷竜岩佐	ALL
6	ニンジャマスターズ (カムイ使用)	7'49"24	：N：	ALL
7	ゼビウス３D/G	2,750,760	F.T	AREA６　(参)[illegible] ル×1　Sフラ×1
8	進め対戦ぱずるだま (ジュウ使用)	119,290	愛の連続爆発犯人如月未緒友の会会長…山田	ハッタリまで

通信欄　●まだまだ「ときメキぱずるだま」好評稼働中☆（如月派勢力強し）当店はコミュニケーションノート有り。自作ポスターもち込みも大歓迎☆もちろんゲームはほとんど50円です♡あなたも常連になってみない!? by　金属バットの詩織に♡な店員氷室でした

アミューズKSA

鳥取県鳥取市永楽温泉町1111－B　☎（0857）21－3877

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	19XX	10,677,500	穴野(仮名)	1コインALL 震電　残×0(連)
2	戦国ブレード	1,080,500	RAY	2－2まで(連) ユーニス使用
3	ストリートファイターZERO2	2,003,900	だん吉	1コインALL DAN先生使用
4	龍虎の拳外伝	7'31"22	S.F	1コインALL リョウ使用
5	バーチャロン	4'57"78	IMF ライデン様使用	1コインALL 2本先取設定
6	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,642,800	SE３－177	1コインALL 早乙女優美
7	デカスリート		スコア募集中	
8	ソニックザファイターズ		スコア募集中	

アミューズメントH・I・S

岡山県岡山市神下185－１　☎（086）279－8930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説	1,830,500	HIM・交通安全第一	ハンジョウ 1コイン　ALL
2	ストリートファイターZERO2	2,081,500	BAD・P×8 S×11　OC×5	リュウ 1コイン　ALL
3	ストリートファイターZERO2	1,979,200	GOD P×11 S×2　OC×6	ダン 1コイン　ALL
4	D&D®S.O.M	3,135,875	チキ・交通安全第一	エルフ 1コイン　ALL
5	ニンジャマスターズ	7'37"29	BAD	サスケ 1コイン　ALL
6	ソウルエッジverⅡ	5'22"73	4RI	リ・ロン 1コイン　ALL
7	レイブレーサー(中級)	2'34"355	T・D	
8	タイムクライシス	11'56"92	GTR	

通信欄　●当店にあるゲームで隠しコマンド類のあるものは、店員が知っているかぎり　掲示してますが、他にある場合、違っているものは店員に教えてください（実は、お客さんに教えてもらったコマンドが多いのです）いままで教えてくれた人、これからもヨロシク！

タイトーイン和歌山店

和歌山県和歌山市美園町５－１－８　☎（0734）26－1191

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バブルメモリーズ	16,960,370	うしっさん	79面 ノーマル
2	究極タイガーⅡ	7,488,820	うしっさん	ALL 1P使用
3	鉄拳２VerB	1'37"80	井上　隆由紀 ちゃうちゃうて	ALL ロウ使用
4	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,536,700	めかね～こ	ALL　根性LV 優美使用
5	サイキックフォース	5'46"43	J	ALL ソニア使用
6	バーチャロン	8'23"92	KA.	ALL２本設定 ライデン使用
7	ストリートファイターZERO2	1,318,800	ししまる	最終面 サクラ使用
8	ソウルエッジ	5'42"14	井上　隆由紀 クリアしただけ	ALL ソンミナ使用

通信欄　●毎月趣向を凝らしたイベントやってます。５月はZERO２コスプレ大会！大盛況で終了。６月はゲームの王者決定戦とも言うべき三種組み合わせたゲームラリー展開中!! とにかくおもしろい店です。是非一度お立寄りください。

ファミコンキッド出雲店

島根県出雲市今市町236－１　☎（0853）23－8807

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2 (ローズ)	2,519,600	JWPスーパーズ	ALL P＝2 ときめも返せ!!
2	ストリートファイターZERO2 (リュウ)	2,300,100	原広成　田中・中川・新山・ハヤブサ・五作	ALL FMW命 大仁田帰るなよ
3	ストリートファイターZERO2 (豪鬼)	2,170,900	メガネ弁当 私は羽生名人のファン	ALL　ハブはぶ 羽生ハブはぶ羽生
4	エジホン探偵事務所 (テモナ)	189	K・Y　謎の中学生	ALL NEO-DIO♡
5	鉄拳２Ver.B (ワン)	2'17"85	炎のタコツ	ALL タモツ軍団々長
6	鉄拳２Ver.B (ポール)	2'04"91	炎のタコツ	ALL　ノーミス やったぜ!父親～
7	鉄拳２Ver.B (ミシェール、ALL)	2'23"25	暗黒天使　"666" By魔沙鬼	斬った気に ならんな!
8	鉄拳２Ver.B (三島一八)	2'30"68	JWPスーパーズ	ALL　あと一分 はちぢまるはず…

通信欄　●初めまして。ファミコンキッド出雲店です。当店の自機は超ハード設定の鉄拳２ver、Bアジアバージョンです。腕に自信のある方是非チャレンジしてみてください。また、グループとして松江にも２店ありますので宜しくお願いします。

AMキャパシティ　アトランティッククラブ

広島県広島市中区三川町７－４　☎（082）246－0015

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソニック・ザ・ファイターズ (FANG)	5'53"15	GX	ALL　1コイン
2	ソニック・ザ・ファイターズ (BARK)	7'37"61	MYS	ALL　1コイン
3	ストリートファイターZERO2 (KEN)	1,574,600	G.Y	
4	スラムダンク２ (INDIANA)	121	DOI	
5	バーチャロン (VIPER２)	6'14"10	I.M	ALL
6	バーチャストライカ (BRAZIL)	+13	G.Y	ALL
7	ファイティングバイパーズ (BAHN)	2'57"59	MYS	ALL　1コイン
8				

通信欄　●６月１日のファイナルロマンスR大会にたくさんのご参加ありがとうございました。見事優勝した雀士はブリード・カバ君パフ×２おめでとうございます。今後も一味違った大会をやっていきますので、よろしくお願いします。ハイスコアもね♡　担当　沖健

ゲームプラザ　アミュー

兵庫県西宮市松籟荘７－５竹林ビル２F　☎（0798）52－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945 (ムスタング)	1,912,300	K.K	ALL　(連)
2	バトルガレッガ (ミヤモト)	10,332,800	HYAKU- みやもと(止)	7面
3	戦国ブレード (ユーニス)	1,353,900	K.K	2－4　(連)
4	戦国ブレード (ハガネ)	1,106,300	ドラクソス	2－2　(連)
5	ストリートファイターZERO2 (リュウ)	2,573,100	J.A	ALL
6	ストリートファイターZERO2 (チュンリ)	1,942,300	H.D	ALL
7	ナムコクラシックコレクションVOL. ゼビウス　アレンジ	1,363,560	カメーmk２	ALL ノーミス残７
8	ナムコクラシックコレクションVOL.1 (マッピーアレンジ)	2,643,850	ドラクソス	ALL

通信欄　●店長推薦週替りレゲー台新設!! 入荷予定タイトル、ファイナルファイト、1941、ダタンダーン、ブラックドラゴン、最後の忍道等…。今すぐアミューへ遊びにゆこう!!

スタッフ一同おまちしております。

GAME EVEZOO
福岡県大牟田市新栄町16－9　☎（0944）43－4963

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&D®S.O.M	3,466,607	MAX	1CALL クレリック使用
2	ストリートファイターZERO2	2,518,700	VAL	1CALL ⊖13　ガイ使用
3	ソニックザファイターズ	4'24"75	AOI	1CALL テイルズ使用
4	ゼビウス3D/G	2,276,760	AOI　417	最終面 ㊣ SOL 3
5	闘姫伝承	1,206,100	MPQ	1CALL キリコ使用
6	バブルメモリーズ	10,314,540	SHU	ノーマルモード 46面
7	デカスリート	11,889	TAG	1CALL RICK使用
8	ストライカーズ1945	1,259,900	ABC	1C2周ALL 震電使用 ㊣

通信欄：●ハイスコアを出された方はお気軽にご一報ください。

高宮ラッキーゲームセンター
福岡県福岡市高宮1－6－11　☎（092）524－6557

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2（ガイ）	2,218,800	VAL	1CALL
2	ストリートファイターZERO2（ソドム）	1,683,800	SRV	1CALL
3	戦国ブレード（ユーニス）	1,216,500	一刀両断之介	1C2－3 ㊣付
4	ソニック・ザ・ファイターズ（バーク）	4'19"78	UME	1CALL
5	ソニック・ザ・ファイターズ（エスピオ）	6'25"05	㊎社取締役	1CALL
6	ソニック・ザ・ファイターズ（ファング）	4'44"25	GAW	1CALL
7	ソニック・ザ・ファイターズ（テイルス）	4'32"61	AOI	1CALL
8	ソニック・ザ・ファイターズ（ソニック）	5'10"47	GAW	1CALL

通信欄：●原さん、今度はゆっくり遊びに来てね。

ゲームえの木
高知県高知市旭町3－100－3　☎（0888）25－4400

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ニンジャマスターズ	10'19"71	TRO	カスミ
2	デカスリート	2m44	J.J	ハイジャンプ ドイツ
3	デカスリート	9m28	J.J	ロングシャンプ ドイツ
4	デカスリート	9'71	KKK	100m チャイナ
5	ニンジャマスターズ	6'27"06	T.N	サスケ
6	デカスリート	23m57	LNV	砲丸投げ ドイツ
7	デカスリート	80m23	Y.O	円盤投げ アメリカ
8	デカスリート	94m78	Y.O	槍投げ イギリス

通信欄：

ゲームスポット　フォーカス
大分県大分市末広町1－1－5　☎（0975）32－4355

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バブルメモリーズ（ストーリー、ノーマル）	27,024,870	BNJ－H、K	A 200万落ち
2	バブルメモリーズ（ストーリー、スーパー）	24,747,590	BNJ－H、K 70面までノーミス	80面 メカモンスタ
3	ストリートファイターZERO2（ソドム）	2,358,400	KEN	ALL P×10
4	ストリートファイターZERO2（春麗）	2,198,600	MOM	ALL P×9 真豪鬼アリ
5	ストリートファイターZERO2（アドン）	1,780,200	EVE	ALL P×6
6	ストリートファイターZERO2（バーディー）	1,550,800	花屋OBQ	ラスト負け
7	ストリートファイターZERO2（元）	1,549,100	HAM	ALL
8	首領蜂（C－TYPE）	34,148,470	HON	2－5 蜂倒せん

通信欄：●当店には通信対戦台がないんだけどたまに身内で肩を並べて対戦すると通信台にない面白さに気づきます、相手の声（反応）が聞えていいもんです。でも相手のスタートボタン押して飛びこまないでくれー。　by　他店でバツグンと戦国ブレードやってるM、A

ビデオ・イン・キャッスル
福岡県北九州市小倉北区京町2－2－16　☎（093）551－5193

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	戦国ブレード ㊣付き（こより）	1,083,900	NML	（2－2）
2	戦国ブレード ㊣付き（ユーニス）	1,198,300	N.E	（2－3）
3	戦国ブレード ㊣付き（アイン）	1,260,300	N.E	（2－3）
4	D&D®S.O.M（エルフ）	3,894,920	BLY	1C ALL
5	ストリートファイターZERO2（リュウ）	2,552,200	ETO	1C ALL
6	バトルガレッガ ㊣無し（ゴールデンバット）	9,193,350	GMC. DURAN	1C ALL
7	バトルガレッガ ㊣無し（ミヤモト）	9,912,470	GMC. DURAN	1C ALL
8				

通信欄：●ポスタードリーム、只今、ときメモポスターが入ってます。ときメモラーは是非来てください・・・（ちょっと心配）←何が？8月上旬、イベント予定してます（多分　V・F　2、1）。お楽しみに！　by　店長

ビデオ&ゲームサークル　デューク
愛媛県宇和島市丸の内4－4－20　☎（0895）25－5726

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ニンジャマスターズ（ナツメ）	6'56"89	宮崎重明	ALL G掲載14回
2	ニンジャマスターズ（霞）	8'50"88	宮崎重明	ALL G掲載15回
3	マジカルドロップ2（ひたすらモード）	323,006（7段）	フランケンシュタイナー	G掲載24回
4	ストリートファイターZERO2（ケン）	1,990,000	ガイルⅢ世	ALL G掲載13回
5	ストリートファイターZERO2（ローズ）	1,906,400	お絹ちゃん	ALL G掲載!初登場
6	ストリートファイターZERO2（ロレント）	1,851,000	フランケンシュタイナ	ALL G掲載25回
7	ストリートファイターZERO2（春麗）	1,815,600	宮崎重明	ALL G掲載16回
8	リアルバウト餓狼伝説（ギース）	1,890,900	コルテス	ALL G掲載18回

通信欄：●5月12日「ZERO2・最強タッグ（2VS2）決定リーグ戦！」優勝は、SLEⅢ世（リュウ）&ラスベガス（豪鬼）のSTARSチームでした！オメデトウ！各メーカーに一言!!最近、値段ばかり高くてゲーム内容がプレイヤーの心を●む物がない！考えるベシ!!

ゲームイン　ナハⅡ
沖縄県那覇市松尾2－22－19　☎（098）861－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ	2,834,920	UNE	1C ALL ほりょ×82人
2	セクシーパロディウス	2,483,200	PAN－FTC まだまだこれから！	
3	ゼビウス3D/G	1,421,170	嵩原　正裕	1C　ステージ3 2P側
4	ストリートファイターZERO2	2,095,000	ねこ型ロボット	1CALL P×10　必×2
5	マーヴルスーパーヒーローズ	2,512,100	新 アイアンマン命	1C ALL アイアンマン
6	ソニック・ザ・ファイターズ	6'32"09	わらばーず	1CALL ソニック
7	デカスリート（トータルスコア）	11,261	TAI	2コインクリア フランス
8	デカスリート 110mハードル	12'61	TER ハードルに命をかける	1Cドーピング USA　なし

通信欄：●私事ですが一言。南さん！店に連絡してください。
●これが載る頃にはストゼロ2大会をやっています。
ハイスコア担当より　店名が違っていました。申し訳ありませんでした。

アミューズメントシティ柳川店
福岡県山門郡三橋町大字下百町6－6栄和第一ビル1F　☎(0944)73－9408

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルエッジ（ヴォルド）	3'52"20	DAL	ALL
2	ソウルエッジ（御剣平四郎）	4'14"83	DAL	ALL
3	ソウルエッジ（黄星京）	4'13"10	DAL	ALL
4	ストリートファイターZERO2（リュウ）	3,041,400	POP、MK2帰国日連絡セヨ　MUGEN	ALL P×15 R20
5	リアルバウト餓狼伝説（ダック）	2,145,400	N&M	ALL SSS×13
6	鉄拳2（ポール）	1'55"48	NAO	ALL
7	鉄拳2（デビル）	2'03"46	CHAMA	ALL 使徒使用
8	セクシーパロディウス（マンボ）	668,600	MLK　まるたまり命出歯、髪ぱつんでばい	ALL

通信欄：●う～んNEWゲームがないっす。対戦も落ちつきすぎて…その中でなぜかヴァンパイアハンターが熱いっす。みなさんもうちょっとガマンしてください。オイラもがんばります。　にょし夫

ゲーム　ストリート
愛媛県西条市大町1699－4　☎（0897）53－5783

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	5,355,710	D.J	ミヤモト 6面
2	バトルガレッガ	4,753,330	S.H	チッタ 6面
3	メタルスラッグ	884,880	S.H	6面
4	ゼビウス3D/G	1,515,060	S.H	5面
5	デカスリート（100m走）	9'90	SDM改	リー
6	デカスリート（走り幅跳び）	9m14	AZ－1	リック
7	デカスリート（槍投げ）	95m34	羽ペン大斤王	リック
8	デカスリート（円盤投げ）	79m42	You	アレクセイ

通信欄：●ゲームストリートバル紹介。東予市のJR壬生川駅より徒歩5分にあります。テレビゲームの約5割が対戦台で占められています、特に土、日の対戦は白熱します。プライズ、体感も充実していますので一度ご来店ください。

狙うぞハイスコア!!2の次回のメ切日は、

8月11日(日)

を予定しています。遠征に行かれる方は、締切日に気をつけて日程を決めよう！

プレイスポット　Joy Joy倉敷店
岡山県倉敷市新田2971　☎（086）427－1588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2	1,457,100	井端	1C ALL、ゴウキ
2	メタルラック	1,040,850	K.K	1C ALL
3	レイブレーサー（初級T.T）	1'55"01	また来ます by通りすがりの人	
4	ヴァンパイアハンター（ドノヴァン）	1,290,800	じぶみ（穴スコア）	1C ALL
5	ニンジャマスターズ	スコアラー大募集中！		
6				
7				
8				

通信欄：●最近、またハイスコアー停滞ぎみ、みなさんどんどんスコアーをたたき出して下さい。同時に、NINJA MASTERS対戦者も、募集しています。　ヨロシク!!

スーパーアカトンボ
福岡県福岡市東区香椎駅前1－10－10　☎（092）682－0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	セクシーパロディウス	1,011,900	TKY	最終面 マンボ使用
2	沙羅曼蛇2	14,866,400	SGF,SHT	全2周 1C ALL
3	バトルガレッガ	8,075,700	BRG	7面 ミヤモト使用
4	戦国ブレード	858,100	ALP	2－1 アイン使用
5	ストリートファイターZERO2	1,920,700	CIS	1C ALL さくら使用
6	ソウルエッジ	3'07"90	CIS	1C ALL ソフィーティア
7	ソニックザファイターズ	4'58"03	SA－KAZ	1C ALL スーパーソニック
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,487,500	K.S－W	1C ALL 美樹原

通信欄：●ソニックザファイターズが入荷し、女子高生のアクション対戦ファンが増えました。今回は、申請者が多くて、うれしいやら、困ったやら。今回、ボツになった方、ごめんなさい。次回を狙って頑張ってください。by　M、E

ハイスコアラーの世界



改装工事を幾度経ても、ここで生まれた数々のシーンは、人々の心から消えることはないだろう。今回はあえて過去には触れず、現在の巣鴨にスポットを当てた。

担当：きあり屋

第4回 プレイシティキャロット巣鴨店

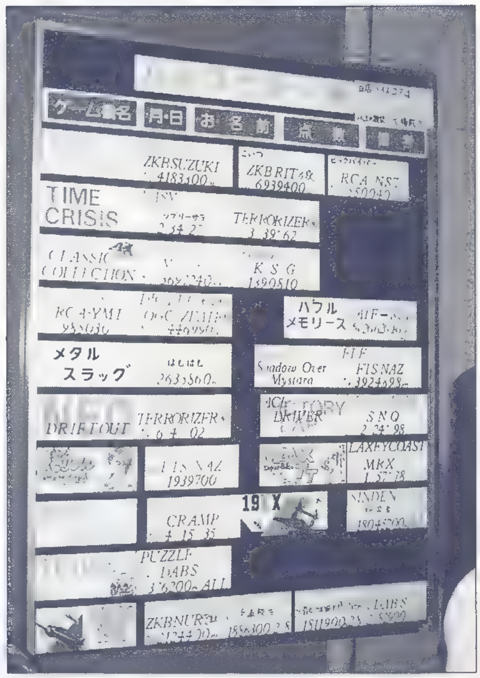
営業時間／10：00—24：00
定休日／年中無休
筐体数／142台
スコア常連／シューターがメインで、シューター：その他＝7：3くらい。
いる時間帯は17：00〜23：40。

巣鴨ときけば震えが来るぜ！という、過去のゲーマーの面々も多いのではないでしょうか（そんな過去の面々がこれを読んで下さっているかは謎ですが）。

そう、今回は様々な伝説を生んできた、東京は巣鴨にあるプレイシティキャロット巣鴨店へ行って参りました。私も学生時代には、いろいろなスコアラーの噂話に胸をときめかせて京都から新幹線で足を運んだお店です。

このほど店内改装をして、地下1階だけだったフロアにさらに地下2階が加わり、スペース倍増活気も倍増した最近の巣鴨の様子をさぐってきました。





多国籍巣鴨軍勢

地下1階が主に大型筐体のフロア、地下2階が主にアップライト筐体と分かれた感があり、地下2階に下りていくと突き当たりがシューティングコーナーになっています。取材当日にはその辺が妙に人だかりしていました。あっちを見てもこっちを見ても、どこかで見かけた顔が…。

聞けば今回の取材に当たってお世話になった、巣鴨のあつし夫氏がわりと熱心に常連の皆さんに声をかけたところ、口コミでほかのお店にも広がっていったのだとか。う〜ん、ゲーマーの情報網ってやっぱり凄い！

この日はあまりに人が多くて、誰が巣鴨の常連なんだかゴッチャゴチャになってて、わけわからないくらい盛り上がっていました。



前列左から、らじあめ㊥氏、ころたん氏、RIT8段氏、N・F氏。

情報量、新作ロケテの多さ

巣鴨はハイスコアの情報や、新作ロケテストが早く、これは多くの人がこのお店に足を運ぶ理由のひとつと考えられます。



前列左から1945チーム1予備校生氏、DAB・S氏、NUR⑧氏、AKA氏、NAI氏、KPL-KEN氏。



前列左からLED氏、K・K氏、ATF-KEN氏、DGM氏、ROD氏。

犬が語る

あなたにとって巣鴨とは?
「家、我が家です」



犬、もとい、MFC一星白金ーあつし夫氏。

巣鴨歴が長く、現在はこの店で店員として働いているあつし夫氏。こんないい店が自宅から近いなんて、うらやましいの一言に尽きるという感じですよね。

「巣鴨には、いろんな場所から多くの方が来てくれます。ウチでは週末の土日に必ず来る人はもちろんのこと、普段は近所の店でやってるけどひと月に4、5回来る人も常連です。そういう意味では常連という言葉の意味が、わりあい広いかもしれないですね。

あと今はスコアをやめているけど、昔スコアラーだったって人も、たま～に来てくれます。GOD鈴木氏とかHTL-Y・N氏とか、もと桃源郷のメンバーとか。手軽に来られて知人も多く、居心地もいいからじゃないでしょうか」

さすがは老舗巣鴨ですねェ。

「一年に2回のショーの時には、遠方からも多くのお客さんが来てくれて盛り上がりますね。この秋ショーが開催される時にも、より多くの方のご来店をお待ちしております」

改装してからは、週一回というハイペースでイベントにも力を入れているようです。

私が取材でおとずれた日は、ドライブゲーのLED氏(も巣鴨で働いている)とビクトリーラップの通信台で競走するイベントが催されて、B1階も混雑していました。

「夜ならあつし夫(鈴木)かLED(古沢)が居ます(運が悪くなければ)ので、初めて来る方でも勇気を出して店員まで来てくれれば案内いたします。あ、火曜日は2人とも居ないな…」

ということなので、この夏辺り、遠征してみてはいかがでしょう。大会のためなら犬にもなっちゃう粋な店員さんが、あなたを出迎えてくれるかもしれませんよ。



ビクトリーラップのイベントでLED氏に勝てば、何か景品をもらえるぞ!!

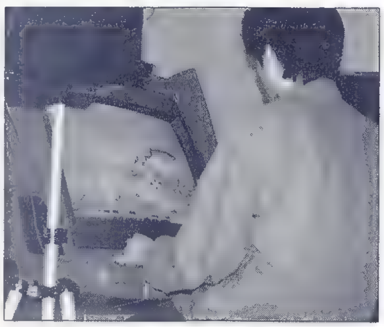
ちなみにブラック魔王氏は、ハイスコアの動きをつかむのにはパソコン通信を利用しているのだとか。

昔は締切日に心臓をバクバクさせながら、気になる集計店に電話で確認していたのに、今やパソ通でさくっと情報が入ったりするんですねェ。

そしてこいつ

ここ1、2年で巣鴨は、いい感じで盛り上がってきたと常連は口々に言います。その理由はこの人、新井(R-T8段)氏です。

新井氏の極上パロディウス・こいつ。その見事に紫ベルを合わせ、華麗に弾をかわすプレイは多くのギャラリーを湧かせてきました。



R-T8段氏のセクパロ。スピーカーがギャラリーよけに使われることも?

「周りの人たちに、究極のスコアを出してほしいと言われて…」と語る新井氏。セクシーパロディウスにも、今後尚一層期待がかかるところです。

はたまた、レイヴ

気合の入ったドライブゲーマー勢に出くわしました。誰よりも速いタイムを叩き出す魅力に、とりつかれた人たち。

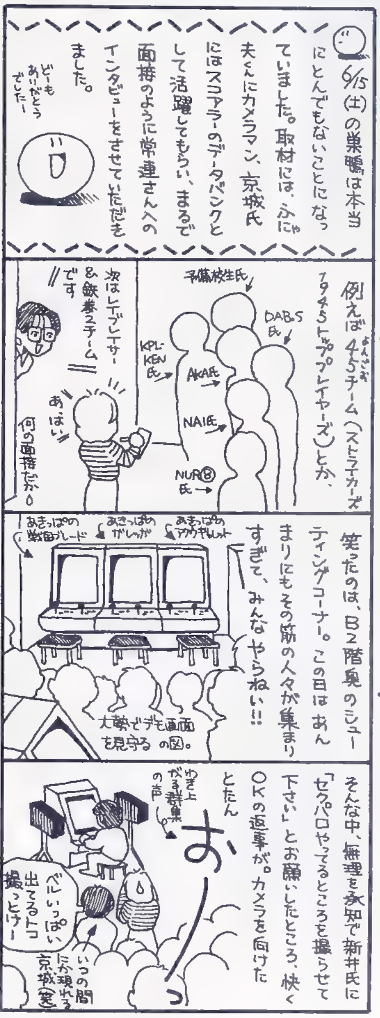
ドライブゲームといえば、初めの方でほんのちょっとミスっただけでも、捨てなければいけない!!お金がかかるというイメージがつきまといます。まぁ、狙うとなるとどんなジャンルにおいてもそうだと思いますが(前回アイリンでのゲーム天国もそうだったし、あ、アレもタイムアタック関係だったな)…。

取材した中で、やはり金欠悲話がでてきました。レイヴレイサー全国トップのDGM氏は、やり込んで気づかぬ間に帰る電車賃も使ってしまい、会社に行けなかった日があったそうです。

ROD氏は電車賃節約のため、自宅から2、3時間の道のりを自転車で巣鴨に来ています。LED氏はリッジレーサー2の頃は、それにかかりっきりでほかのコトは何もできない状態が続きまくり、K・K氏に至ってはパワードリフトで男らしく学校を辞めてしまいました(そ、そうなのか?)。

なお、今回の取材に当たりアンケートにご協力下さった皆様、ありがとうございました。

ブラック魔王、FTS-NAZ、G・M・C・DGMひげのめじょ様、ATF-K・K、ZKB-LED・rf、DAB・S、KATZ-CHA、はむはむ、ZKB-R-T8段、RCA-YMT、DBL-らじあめ㊥、ATC-N・F、DBL-ごろたん、RCA-YMT(旧名:和幸新宿組YAMATO)、ZKB-NUR⑧、一般人H・S、ZKB-JAC、ZKB-SUZUKI、Kikuchi、ZKB-ジャイアン7級、RCA-NST、MFC-星白金あつし夫、AR2-OBA'n㊟、みょい、Rai、でかぶらー佐藤たむりん(順不同、敬称略)



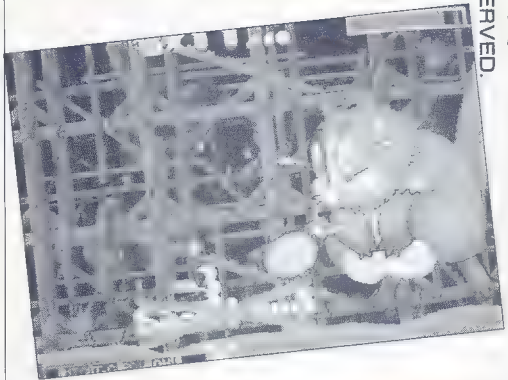
8月15日号プレゼントコーナー

ハガキ　144ページ
締切　8月30日
発表　10月15日号

ゲーメスト提供

①「セクシーパロディウス」基板

本誌の攻略もひと段落した「セクシーパロディウス」。いっちょ基板をゲットして、バックナンバーを見ながらスペシャルステージまで攻略してみるってのはどう?

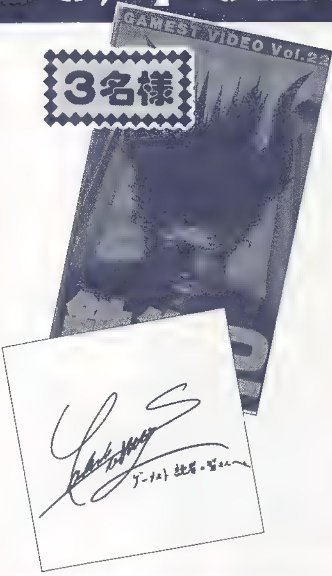


1名様

読者サービス部提供

③ゲーメストビデオ「鉄拳2」&榊原良子サイン

本誌鉄拳2攻略ライターチーム入魂の作品「鉄拳2」ビデオと、このビデオのナレーションをしている、声優の榊原良子さんのサインをセットにして3名様に。



3名様

(株)ウエーブ提供

②1/144スケール「テムジン」ガレージキット

インフォメーションのコーナーで紹介した、バーチャロンの主役メカ「テムジン」のガレージキットを5名様に。



5名様

カプコン提供

④スーパーパズルファイターⅡXポスター

おなじみのカプコンキャラクターが、2等身になって暴れまくる(?)「スーパーパズルファイターⅡX」のポスターを6名様に。

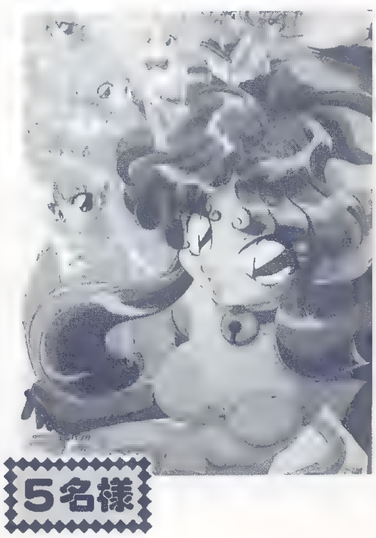


6名様

アスミック提供

⑤宝魔ハンターライムOVA告知ポスター

コスプレ魔法!?で君を魅了するライムづくしのポスターだ。この非売品ポスターを5名様に。



5名様

5月15日号プレゼント当選者発表

MSH基板

瓦井さくら　さん　兵庫県

RB餓狼ビデオ&サインセット

国分　恵　さん　埼玉県
渡辺淳治　君　愛知県
光藤雄介　君　大阪府

マジカルドロップバンダナ

北川友也　君　三重県
根原康光　君　千葉県
中岡史朗　君　東京都
山本秀和　君　千葉県
柴田伸一郎　君　兵庫県
渡邊　勉　君　埼玉県
松田照久　君　大阪府
岩間一郎　君　三重県
中島竜憲　君　滋賀県
設楽　匠　君　群馬県
藤本将景　君　高知県
山本博文　君　千葉県
佐藤浩司　君　新潟県
立川和秀　君　熊本県
山本友美　さん　愛媛県
開上桐子　さん　富山県

田中絵美　さん　東京都
佐藤　渉　君　埼玉県
堀田信宏　君　東京都
水野真子　さん　愛知県

ストZERO2ポスター

横山朋子　さん　岡山県
山崎悦子　さん　千葉県
種村美和子　さん　東京都
野本義弘　君　鹿児島県
中西理文　君　和歌山県
吉田　治　君　北海道

同級生ポスター

松田雄二　君　大阪府
鈴置徳史　君　長崎県
下仁田一仁　君　栃木県
西田文彦　君　群馬県
国府田雅司　君　茨城県
新開明徳　君　千葉県
藤原隆信　君　千葉県
森田浩一　君　福岡県
中田慎治　君　大阪府
坂田智宏　君　埼玉県

皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　EYE-NET情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。(下記参照)

アイレム
- イメージファイト 10K
- エアーデュエル 10K
- 迷宮島・妖獣伝 各5K
- アールタイプ 10K
- ビジランテ・大工の源さん 各3K
- サンダーブラスター 10K
- ロードランナーⅠ・Ⅳ 各28K
- ロードランナーⅡ・Ⅲ 各18K
- スペランカー 12K
- スパルタンX 8K

SNK
- ネオジオ業務用
- MV-1 基板(FM音源) 18K
- 業務用カセット竜虎の拳Ⅱ・サムスピ・ガロウSP・スーパースパイ・WHⅡ・ゴーストパイロット各2K
- F,H,ダイナマイト・WHⅡJET・ガンガン行進曲・ガロウⅢ 3
- パワースパイカー2・ダブルドラゴン・WHパーフェクト 各3K
- 300円より 各種あります。

カプコン
- クイズ三国誌・戦塵の野望 各2K
- 1942 8K
- 1943 12K
- サイドアーム・虎への道 各10K
- ストリートファイター 18K
- SF-Ⅱ ダッシュ 6K
- 〃 ターボ 8K
- 天地を喰らう 28K
- キャプテンコマンド 15K
- キングofドラゴン 12K
- ガンスモーク 38K
- エグゼドエグゼス 38K
- エリア 88 38K
- ヴァンパイアハンター 特価
- エイリアンVSプレデター 特価
- SF ゼロ 特価
- CPⅡ 各種 大特価

TOA PLAN
- ゴークス(レバー対応) 3K
- 達人 5K
- 達人王 12K

コナミ
- ヘクシオン 5K
- バンクショット 3K
- 新入社員とおる君 10K
- ストラテージX 25K
- グラディウス(電源H付) 35K
- 〃 〃 Ⅱ 35K
- 〃 〃 Ⅲ 25K
- スーパー亀忍者(TMNT) 8K
- スクランブル 18K
- ファイナライザ・ブーヤン他各8K
- パロディウスだ 6K
- 出たなツインビー 10K
- ゼクセクス 25K
- 極パロ、ツインビーヤッホー、対戦ぱずる玉 ロムボード 各1K

ジャレコ
- プラスアルファ 35K
- セイントドラゴン 10K
- スーチーパイⅡ (ROM) 3K
- P-47エイシス(ROM) 3K
- 湾岸戦争 (ROM) 5K

セガ
- 製子ちゃん荘 H付 10K
- 時の戦士・ザクソン 各10K
- ファンタジーゾーン 15K
- タイムスキャナー16B 5K
- カルテット 2 16A 18K
- コラムス 3K
- コラムス2・タントアール 各2K
- テトリス 3K
- オーライル・タフターフ 各5K
- シャドーダンサー 8K
- テディボーイブルース 38K
- 青春スキャンダル 25K
- ピットフォールⅡ 38K
- バーニングライバル 15K
- スパイダーマン 15K
- バーチャファイター 15K (新品基板+コンボ用ハーネス付)

タイトー
- スペースインベーダーCL 25K
- クイックス 純正 18K
- ジャングルキング 25K
- アルペンスキー 25K
- メイズオブフロット 5K
- 奇々怪界 10K
- ガルメデス 3K
- タイガーヘリ 5K
- べんべろべー 18K
- ハレーズコメット 12K
- ジョリージョカー 38K
- シーファイターポセイドン 18K
- ファイティングホーク 3K
- 功里金団 5K
- バブルボブル 35K
- スラップファイト 5K
- ヒットジアイス 3K
- ドクタートッペルの大冒険 5K
- マスターオブウエポン 8K
- 女三四郎 18K
- 究極タイガー 8K
- アラビアンマジック 15K
- ライトブリンガー 25K
- グリッドシーカー 22K
- レイフォース 25K
- リングレイジ 10K
- モータルコンバット 8K

F-2 マザーボード付
- ブリルラ 48K
- メタルブラック 38K
- ガンフロンティア 35K
- ミズバグ大冒険 10K
- キャメルトライ センサー付12K
- MJ-12・ダイノレックス各7K
- デッドコネクション 6K
- ドンドコドン・麻雀クエスト各7K
- ※ マザー不要の場合 -3K
- F2マザー 4K(大基板)

F2-SUB
- クレヨンしんちゃん、クイズHQ、クイズ人生劇場、ゆうゆのクイズ、クイズクエスト 地球防衛軍 栄光の甲子園 トキメキチャート
- ファイナルブロー 各1K

F3-SUB
- ダライアス外伝 6K
- エレベーターActリターン 4K
- 逆鱗弾 4K
- 他、各種格安 F3マザー特価

デコ
- 空手道 10K
- カルノフ 15K
- ロボコップ・デスブレイド 各8K
- ダークシール 12K
- ワンダープラネット 8K
- アクトフェンサー 8K
- クルードバスター 8K
- タンブルポップ 5K
- ウルフファング 35K

テクノス
- くにお君 6K
- ダブルドラゴン 3K
- ドッチボール 2K

ニチブツ
- アームド エフ 8K
- テラクレスタ(FM音源版) 10K
- ハイホー・ハイホーⅡ 各1K
- 五目ならべ(連珠) 5K

UPL
- シュトラール 10K
- ムスタング 10K
- バンダイク 3K
- タスクフォースハリアー 5K
- ゴモラ 8K
- アクロバットミッション 3K
- ノバ2001 12K
- アトミックロボキット 8K

新品(箱入)
- スラップショウト 5K
- 明朗者 Ⅱ 7K
- くっすんおよよ 5K
- 連珠真族(五目並べ) 5K
- プレイガールⅡ 5K
- 第1のロムキット 付
- アースジョーカー 7K

テクモ
- 忍者龍剣伝 5K
- スーパーピンボールアクション 5K
- シルクワーム 5K
- タンクバスターズ 5K
- ジェミニウィング 8K
- アルゴスの戦士 15K

ナムコ
- パックマニア 15K
- ロンパーズ 20K
- ブレイザー 20K
- メルヘンメイズ 25K
- 妖怪道中記 12K
- ワルキューレの伝説 38K
- リブルラブル 28K
- ギャプラス 28K
- ドラゴンバスター 38K
- コズモギャングザパズル 5K
- ドラゴンセイバー 35K
- ドルアーガの塔 38K
- アサルトパネル、+ロム付 58K
- ゼビウス 18K
- ディグダグ(許諾アタリ版) 8K
- ラリーX許諾MIDWAY 15K
- ギャラガ 15K
- ギャラクシアン(C) PⅢ 10K
- パックギャル 12K
- ホッピングマッピー 88K
- トイポップ 88K

ユニバーサル
- Mr.Do!vsユニコーン12K
- Mr.Do!ワイルドライド15K
- ジャンピングジャック 18K

その他
- サボテンボンバース 12K
- 五月陣戦 8K
- ウルトラマン・クラックス 各2K
- ポラックス・干支物語 各3K
- SDガンダム 2K
- スパ!ナルブレイカーズ 2K
- ブレイゾン・オーマイガー 各2K
- ドンキーコング 38K
- 〃 〃 Jr. 28K

その他
- ファイアーバード(C) 18K
- クレージコング 12K
- 戦国エース 18K
- レッド UFO 25K
- アグレス・サダリ 各5K

珍品・逸品
- シルバーランド 38K
- パーティ 20K
- ポレンチ 28K
- スカイアーミー 58K
- Qバート 58K
- タイムアタッカー 15K
- (ブロックゲーム VR付)

麻雀 格安在庫多数有り
- ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
- アイドル麻雀放送局, ファンクラブ, 夏物語, 個人教授, 麻雀フライデー, ビタミンC, 大霊界, 大予言, ねるとん紅鯨団, 各1K 麻雀学園, 七次元の妖精, スーパーリアルP2, 各2K トリプルウォーズ, コミック劇場, クラブ90, サーキットの女豹、華の舞、舞姫花 3K
- スーチーパイ 8K, スーパー0禁断 15K, SリアルⅢ10K, SリアルⅣ10K, SリアルⅤ20K

大型筐体のオススメ基板

ダライアス(3画面) EXT,ロム付	38K
アフターバーナー Ⅱ セガ付	15K
ギャラクシーフォースⅡ (a)	25KO
ストライクファイター セガ付	28KO
ウイニングラン91 ナムコ (a)	15KO
ウイニングラン鈴鹿 ナムコ V21(a)	48KO
スターブレード ナムコ V21(a)	48KO
エアーコンバット ナムコ V21(a)	48KO
ソルバルウ ナムコ V21(a)	48KO
ナイトストライカー タイトー	38KO
ギャラクティックストーム	38KO
スーパーモナコGP セガ付	10K
ウォーリァブレード(〃) タイトー	10K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK! 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス付

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご注意下さい。

御注意
O印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の種類もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要。(+3K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで5%~8%の割引

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留②代引宅配便(ペリカン便)があります。代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円以上は不要。サービスカードの発行は10Kで¥500(1点) 以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます(中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)

※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払いも利用できます。

基板高価買取　COMBO AVを御買上の方に、ゲーム基板(JAMMA規格コネクター)+JAMMAハーネスをサービス(基板の種類は指定できません)

定休日 日曜日(祭日は営業)

★初心者大歓迎★ これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚同封の上、お申込下さい。

SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。

25インチカラーモニター発売中

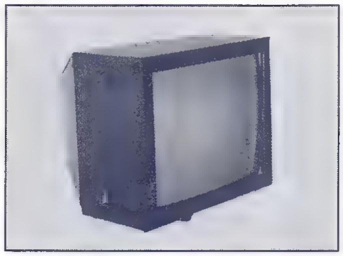
■仕様
- ◇スチール製キャビネット入り
- ◇25インチ フラットスクエアブラウン管(東映、加賀)
- ◇15、20、24kHz両用
- ◇サイズ(W)580×(H)450×(D)450mm 35kg
- ◇入力 RGB21PIN,15PIN 2方式
  - ※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
- ◇各種調整が全て外部より可能
- ◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
- ◇画面の斜め置きが可能(約65度)ゲームマシンの雰囲気が味わえます。

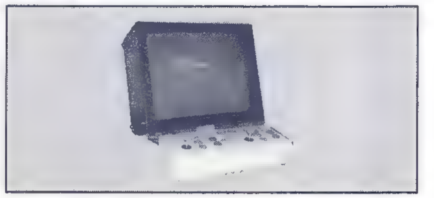
15THフェア特価 ¥68,000 (税、送料別)
(定価¥88,000 1年完全保証)

特典
M-25モニター+コンボAV Rタイプ=85,000円
(JAMMAハーネス、サービス基板付)

分割払いも利用できます。

M-25モニター	M-25コンボセット
12回払 初回 ¥6,576 以降 ¥6,400×11回	12回払 初回 ¥8,220 以降 ¥8,000×11回





驚異のシンクロ連射　新型SUPERコンボAV価格据置

映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。

ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

MEMO
SUPERコンボAVは1P・2P間が(レバーの間)カプコン純正のコントロールパネルよりも15mmも広いので、対戦プレイにとてもグット!!

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック(ルーブレバー、センサー取付可)
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジカセヘッドフォン接続可、録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用、ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置、コンティニューがとてもし易くなりました。



※パソコン用モニター(15kHz対応のみ、400ライン専用は不可)も使用できます。
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862、863等も高画質でゲームがプレイできます。

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!

満足のいく性能で安心価格全て接続ケーブル付
"コンボAV" ストⅡ仕様(12ボタン)
- ●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)…………¥30,000
- ●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)…¥28,000
- ●VRタイプ(上記両方対応)…………… ¥33,000

ショールームオープン　JR山手線 大崎駅東口 下車徒歩3分



営業時間 PM1:00~PM7:00 定休日 日曜日 (祝祭日は営業しています)

〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも……………
TEL.03-3490-5201(代)　FAX.03-5496-1047

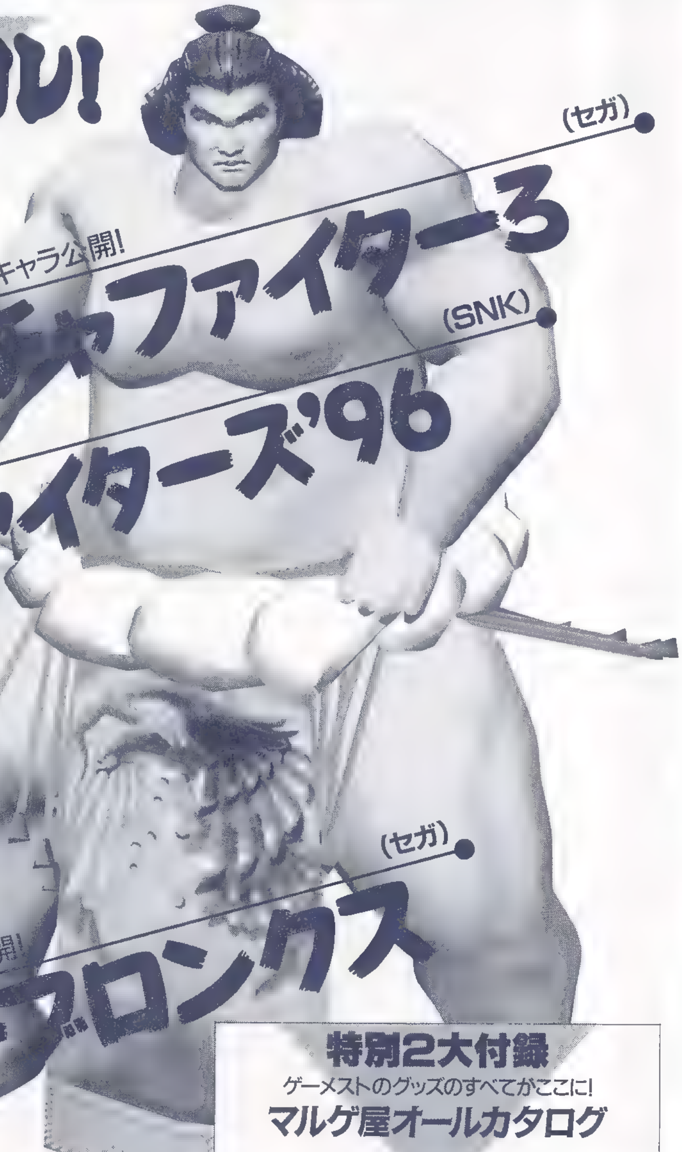
次号予告

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15・30日発売

一押しはコレ!



ついに情報解禁!全キャラ公開!
バーチャファイター3 (セガ)

夢の祭典が今年もやってきた!
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 (SNK)

本格攻略開始!
レイストーム (タイトー)



いよいよ全コマンド公開!
ラストブロンクス (セガ)

特別2大付録

ゲーメストのグッズのすべてがここに!
マルゲ屋オールカタログ

どこ行く?今年の夏休み!!
行こうよ!アミューズメントパーク!!

大攻略!

おすすめプラコンはコレだっ!
スターグラディエイター (カプコン)

ついにダイヤグラムバージョンアップ!
ストリートファイターZERO2 (カプコン)

もっと対戦しようぜ!
サイキックフォース (タイトー)

つかみはOK!?
DEAD OR ALIVE (テクモ)

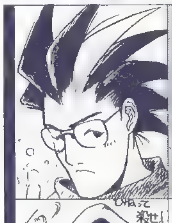


蒼穹紅蓮隊(エイティング/ライジング)/クラクラキラキラ大作戦(アトラス)/ソニック・ザ・ファイターズ(セガ)/ダンジョンズ&ドラゴンズ®(カプコン)/ニンジャマスターズ(ADK)/ゼビウス3D/G(ナムコ)/メタルスラッグ(ナスカ)/バトルガレッガ(エイティング/ライジング)/闘姫伝承(テクモ)ほか

※内容は変更する場合があります。ご了承ください。

ゲーメスト次号(No.179)は 7月30日(火)発売!!

特別定価550円(税込み)



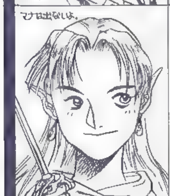
●アキラの台湾ステップをマスターしたっぽい人が最近多いですね。しかし、このテクニックは中段がきたとき反応してスッと立ちガードできるプレイヤーが使うからすごいんじゃないかな。ステップは激ウマで中段攻撃くらいまくりってのは、申し訳ないけど笑ってしまいます。技が見切れないうちは、そういうテクは要所に入れる程度でいいと思うよ。人マネだけじゃ一生オリジナルは追い越せないし、全員同じ動きって気味悪いぜ!!　(N,O)



●ようみんな。オレだよオレ。オレジョッキー★。ちょっとキャラクターを変えようかな。夏だし。てな具合。ナウゲッタチャンス(by伊藤四郎)。締め切りはとうの昔にブッちぎり。きらめく真っ白な原稿。流れる汗。白い雲。灼熱の太陽のもと。あなたならどうしますか？ボクは今。夢の中にいます。ここにいるボクはタダの抜け殻。本当のボクは今ごろ…。てな具合。奈々ちゃん今行くから待っててね。　(壊れてしまったらしいジョッキー★笹岡)



●今、自分の指を眺めると、爪が歪な形になっている。特に右手中指の爪の形が気になる。そういう爪になるまでデカスリートをやり込んでいる今日このごろである。こういったスポーツゲームは手か道具を使って擦るが、この前、地元のガキが、レバーに付いているレバーの玉を使って擦っていたのを見て啞然とした。しかもボタンがぼ～ろぼろ。道具を使うのは良いが、後にやる人のことも考えてほしい。◆(右手に手動連射装置常装備POW様)



●ほぼ毎週見ている、CDTV。ゲストライブにB'zが出ると聞いて、真っ先に興味を抱いたのが、恒例の挨拶。「CDTVをご覧の皆様…」てな具合のやつだが、あの寡黙なB'zがどんな風に喋るのか…。案の定、何も言わず、いきなり歌い出した。しかもライブスタジオを借り切って超豪華。最初の売り出し方ですべてが決まる芸能界。かなり売れてるとは言え、庶民派のシャ乱Qには、一生縁のない待遇だろう。　(ちょいブロス風アディトシ)



●最近、行きつけのゲーセンがかなり終わってる。ゲーマーに近く、話のわかる店員さんの一人がやめてしまったせいなのか、入荷状況やメンテナンスなどがイマイチ。なにかと世話になっていたんだが、そろそろほかを開拓する時期かなぁ。開店時間の早いカプコン直営と冷房の効きすぎたセガ直営。そして、新しくできるナムコ直営の3択。うーん、とりあえずナムコさんに期待か？　(あちこちウロウロしてるFu-Bu-Ki=GED)



●ウッス！取材ゲーしか担当を持ってないキャサ夫です。あ～時間ねぇ。今年はVF3、レイストームそしてガレッガの3本立てでいく予定だが、やっぱ時間がねぃ！車でも買って、どっか遠い所に逃げたい気分だよ。宅配便もないし、楽しみと言ったら麻雀だけだね。あ～肩もコリコリ、体もダルシム。がんばってVF3やるから期待しててね！あ～漢字も忘れるし、頭がラリっちゃいそう。じゃ、キャサリンの愚痴でした。ごめんなさい。　(キャサリン)



●このまえやっとD&D⑧S.O.Mを全キャラ終わらせることができた。ドワーフ以外はずいぶん前に終わっていたのだが、ドワーフだけやる気がなかなかおきなかったためずいぶん時間がかかってしまった。どのキャラもクリアを優先するため同じルートを通っていたので、ひまがあればすべてのルートを通ってクリアしてみたいと思っている。でも、そのひまがないんだよねぇ…。　(こまた)



●どうも、新人の京城です。最近忙しくて、目の回るような日々を送っています。その中で、時間の上手な使い方を模索しているのですが、とりあえず自分を律することに挑戦しています。といっても所詮オレなのでたかが知れてますけど…。溜まってしまったやりたいことを、夏にドカンと片付けてしまいたいなー。　(嘘っぽい京城)



●6月にあたらしく編集部にライターとして入りました新人のフニャ夫です。編集部に入って初めての仕事がいきなりレイストームなので、いきなりプレッシャーです。話はかわりますが、先日ハイスコア集計店の紹介で、プレイシティキャロット巣鴨店に行ってきたのですが、そのときにD&D⑧S.O.Mのエルフの攻略の件で貴重な情報をいただいたFTS-NAZ氏には感謝！感謝の一言です。　(フニャ夫)

OPINION 論

対戦マナー共有への模索

石井ぜんじ

最近、ちょっと論の表現が言い切るような形になっているなと自分で感じる。意図的にしている部分もある。論旨を明確に、強調していかねばならないと思うからだ。でも、もちろん、物事は複雑に絡み合っているし、物は程度で極論だけではイカンということもある。そのあたりを、すべて言い切るのは不可能に近く、非常に難しい。

以前の論〝君が正義なのか〟は、対戦の面白さは何ぞやと言うことについて書いた。恐る恐るという気持ちながら、はっきり言ってみたのだが、やっぱり反響は大きかった。

訂正するわけではなく、対戦の面白さというのは人それぞれであって、どちらか正しいと言えるものではない。強さを求める人にはその人だけの面白さがあるし、気軽に楽しんでも、もちろん別の楽しみがある。両方のバランスをとることは、不可能なことなのだろうか？

対戦ゲームのプレイマナーの問題は、プロ野球選手と草野球の選手が、一緒に戦っているような状況が問題を生む一因となっていると思う。プロで誰よりもうまいプレイヤーを目指す選手たちと、たまに野球でも楽しみたい人では、スタイルが違うのがあたりまえと言える。こんな対照的な2チームがいつも戦っていたら、面白いはずがない。

だから、本来は、初心者用と上級者用と、台を分けて設置してもいいと思う。現実には難しいが、せめてCPUの練習台は欲しい。実際は、ゲームセンター単位で対戦のレベルが分かれていたりする。

このように、イデオロギー的闘争でなく、知恵と工夫によって、共有できる道を模索することが前向きな選択と思っている。とはいえ、私がついつい〝うまくなれ派〟的言い方をしてしまうのには、次のような個人的理由がある。どんなにうまいプレイヤーにでも挑戦できるのが、ゲームセンターの素晴らしいところである。ゲームセンターは老若男女誰が行ってもいいし(風営法はあるが)、ゲームの前では平等なのがいいところだと思う。

確かに、うまくなるのにお金と時間は必要だ。だが、研究と熱意で補えるし、関係ない差別とされないで実力のみ認められる。誰でもうまくなれ、ハイスコアを出せたり対戦で勝てたりするのがゲームの面白さだと思う。私はゲームが、不可能と思えることがそうではないことを教えてくれたのに感謝しているのだ。

対戦ゲームだと、人に負けるので悔しさは倍増する。だができるだけマイペースでうまくなく喜びが味えればそれがベストと思う。その環境作りが必要なのかもしれない。

表紙の裏をとれ

'96ですが、すいませんあまり遊んでないから('95)イメージが薄っぺらいです。

さて最近はゲームをあまりやってないのですが、仲間がようやくギャザってくれまして、うきうきです。いつもは緑なのに青黒で組んだり、いろいろやってます。フォースしばりですが。

今年の夏も甲冑娘さんにお世話になりますが…？

藤原ひさし

■待ってー、もうひとこと

●7月末日発売目標に「SNK設定原画コレクション」を制作中。ときにGamest Networkって知ってる？アクセス番号は03-3293-0170、通信条件はParity=None/Char Lengs=8 bits/StopBit=1 bit/Kanji Code=Shift-JIS/Flow=RS/CSです。HOSTはKTBBS。会費等一切無料、アクセスしてみてね。　(ざんぼっと)

GAMEST 8月15日号

■平成8年8月15日発行　第11巻18号通巻177号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル
電　話　03(3293)9321
編集部　03(3293)9324
営業部　03(3293)9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N,O C・LAN　KAL　MOMO　ジョッキー笹岡　いなりん　ぴぐ　田渕健康　立宗多　アディオスToshi　DSI　がっちん　ギィ　ACE　K-TAN　珈琲FREAK!　GED　DAN　ハマー　キャサ夫　GYU MVP　SHO　伊勢猫　しじみ　POW様　借金　ゆーちゃろー　KMT　CHU　河本きらり屋　RED　京城　フニャ夫　猿渡雅史　松井宗達　河田　睦　竹森眞由美　林　野吉　野口　晶　二田祐樹　遊佐孝之　鈴木規康　辻本圭介　入沢英明　山下浩志　吉田和真　花沢貴宏　松田史征　名女川太郎　嶋田雄吾　田川祐一郎
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画

ソウルエッジを我が手に…



今回は変更点の細かいフォローとセルバンテスの対戦攻略だ!

担当：ソウルエッジ・バンド

変更点其ノ二

すでに発売され、巷でも目にする機会もあるかと思うソウルエッジVerⅡ。

さて、今回は以前の号でフォローしきれなかった細かいシステム的な変更点について、見ていくことにしよう。

鍔迫り合い

武器格闘ゲームならではのシステムであった鍔迫り合い。

前作では、賛否両論だったこの鍔迫り合いに関してもほかのシステムと同様にVerⅡでは変更された部分がある。

その部分とは、発生条件のことで、前作では、

●前方ダッシュ同士で接触

●武器攻撃同士の判定が接触

となっていた。

さて、これがVerⅡにおいてどのように変わったかというと、後者の武器攻撃同士が接触した時のみの発生となり、近距離戦でお互いの前方ダッシュ同士による鍔迫り合いが起こることはなくなった。

これ以外の点については、基本的に前作とまったく同様であり、その後にあったA↓K↓Bそれぞれの攻撃ボタンに対応していた三角関係はそのまま残っている。



カッコイイんだけど煩わしかった鍔迫り合い…今回はどうか?

避け攻撃

避け攻撃とは、相手の攻撃を画面の手前（↓↓）あるいは奥（↑↑）方向へと避ける動作後にA、B、Kボタンにそれぞれ対応して出すことができる特殊攻撃のことで、これに関しても変更点がある。

とはいってもコマンドや性質における変更ではなく、ふたつの避け攻撃が追加されるといった変更を受けている。

新たに加えられた攻撃は全キャラ共通で、

●崩し系攻撃



通常は避け後はAかBの避けアッパーで決まり!!

●浮かし系攻撃
（避け入力後、↑A）
（避け入力後、↓B）

のふたつがそれとなる。

特に後者の避けアッパー系攻撃は、相手を浮かしてその後に空中コンボを狙うチャンスもあるので、狙っていかない手はないだろう。

ダイナマイトスラム

前作では、ダウン攻撃扱いであるためロックのダイナマイトスラムを投げ抜けすることはできなかった。

しかしVerⅡでは専用の投げ抜けモーションが用意され、これについてもほかの投げ技と同じように、投げ抜け（投げられた時A+G）ができるように変更され、回避することができるようになった。

これによって事実上、全キャラの背後投げ以外はたとえコマンド投げでも、そのすべてを投げ抜けできるようになったといえる。



寝ているところを掴まれても…、



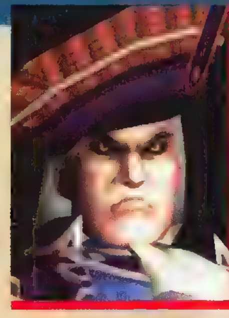
今回は逃げられます…でもただでさえ、決まりづらいのにね…。

対戦攻略

無敵の一発船長 セルバンテス

鋭く、重い必殺技の数々。ソウルエッジを狙う身のほど知らず共を屠り去れ！

担当：キャプテン・ギィ



威力絶大ソウルエッジ二刀流

ソウルエッジという魔剣を、それも2本同時に操るだけあってその破格力は絶大である。

その中でも特に強力なのが、

●クロスボーンディバイダー
●ウィンドミルサーキュラー
●ジオ・ダ・レイ
●エターナルカース
●キャノンボールスプリット

これらの大技を当てるのがセルバンテスの大きな狙い。

振りが大きく隙の大きい技が多いため、下手にコンビネーションを組み立てても止められたり、カウンターを決められてしまうことが多い。1回のチャンスでより大きなダメージを与えるのが勝利への近道だ。では一つ一つ、技の決め所を見ていくとしよう。

●クロスボーンディバイダー

中でも強力なのがこのクロスボーンディバイダーで、通常でもゲージの4割、カウンターだと半分をもっていく。

この後通常ヒットなら小ダウン攻撃が、カウンターなら大ダウン攻撃が入り、目も当てられないほどのダメージを与えることができる。

基本的に狙いどころは相手の技の空振り。もちろん見てからでは間に合わないので、相手の技がぎりぎり届かない間合いで置いていく。コマンドが⬅⬅というのも具合がいい。ガードされても反撃を受けないので、中～遠距離戦を好む相手に使っていこう。



こんな感じになるのがベスト。かなり離れていても、



技の戻りにクロスボーンディバイダーが間に合うぞ。

●ウィンドミルサーキュラー

カウンターを取りにくいクロスボーンディバイダーに対し、ウィンドミルサーキュラーのほうは接近戦でカウンター狙いで使っていくことになる。単体ではダメージ面でちょっと劣るが、2段とも当てれば大ダウン攻撃が入り、ゲージ半分のダメージを与えることができる。

攻撃判定の発生が若干遅いので何か技を当ててから、ガードさせてからといった使い方は難しい。起き上がりに重ねたり、相手の技をガードしてから投げ、または下段との2択に使っていこう。

いきなり走っていってスライディングや投げとの2択というのも相当のばくちだが威力を考えれば悪くはない。

ただしガードされると投げ確定なのでほどほどに。



大ダウン攻撃がほぼ確定。レバー上＋B連打だ。

●ジオ・ダ・レイ

この技は使い方としてはクロスボーンディバイダーと似ているが構えている時間が長いのでよほど遠いときか、起き上がりぐらいしか狙えない。それもあくまで時々出す程度だ。はっきり言って構えさえごまかせればまず見切られることはないのでレバーのみのフェイントも効果があるぞ。

●エターナルカース

そしてガード不能技であるエターナルカースははっきり言ってこの中ではもっとも出の早い部類にはいるため、使い方次第で強力な武器となりうる。狙い目はやはり起き上がりなどの仕切り直しの状況。

キャンセルして別の技につなぐというのがやはり使える。

キャンセル後もしばらく剣が光ったままなので、その後の攻撃をある程度ごまかすことができるのだ。遠めの間合いではジオ・ダ・レイ。出かかりのモーションがごまかせるぞ。近くではセイル系（⇨B）のコンボかスラントクロス、アンカーワールプールを出すと効果的だ。よけずに見てからつぶしに来るような相手ならラーファガ・トルナード（クリティカルエッジ）も効果的だ。

そして時々本物のエターナルカースを混ぜるのも忘れずに。



出かかりをGボタンでキャンセルして、



より早い技をたたき込む。全技ガード不能風味だ。

●キャノンボールスプリット

B＋Gの投げのこと。セルバンテスはA＋Gの投げよりこちらのほうが威力が高く、ゲージのちょうど3分の1を奪うことができる。

B＋Gでは投げ返しにならないので使い分けは必要だ。

船長おすすめ空中コンボ

そしてこれらの技と同等、あるいはそれ以上の破壊力を持っているのがキャノンボールリフターからの空中コンボである。

キャノンボールリフター↓ソウルストリーク（A・A・A）↓グランドアンカリング

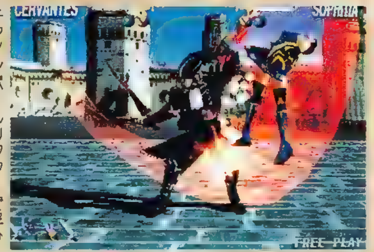
というのが、現時点でももっとも強力な空中コンボ。カウンターで高く浮いたときも高さを見てソウルストリークを決めていこう。

キャノンボールリフターは出るのもさほど早くなく、ガードされてしまうと反撃を受けるので実はそれほど使い勝手はよくない。よけで相手の攻撃をかわしたとき、またはコンビネーションの空振りの外側から当てていくのが基本となる。しかし安全、確実に決める手がないわけではない。

➡➡Bのパイルラングスが



ぴったり3分の1。非常に強力だ。



キャノンボールリフターで浮かせて、


ソウルストリークからグランドアンカリングでゲージ半分だ。

それだ。この技はカウンターヒットさせると相手はゆっくりとダウンしていく。ここにキャノンボールリフターを当てても浮かすことができる。

これで相手の体力を一気に8割減らせるコンボの完成だ。パイルラングス自体、リーチが長く隙が少ないので中距離では積極的に組み入れていこう。

空振り厳禁3段コンビネーション

とりあえずAスタートのコンビネーションは空中コンボ専用といった感じ。3段目を中／下段に変化させることはできるが途中で止められてしまうことが多いためだ。

そこで主に使うコンビネーションはBスタートと⇨Bスタートのストーム系コンボとセイル系コンボだ。

注意しておきたいのは、どちらも空振りしないということだ。大振りでなおかつタイミングが一定であるため、容易にクリティカルエッジなどを振りの外側から決められてしまうぞ。

ストーム系コンボは主に3段目で下段と中段の2択で使っていくことになる。下段のほうが引っかかりやすいが狙いはむしろ中段。3段すべてが入ると大ダウン攻撃が間に合うぞ。


対CPUパターンだったぐらいだからね。みんな慣れているぞ。

しかし普段接近戦で使っていくべきなのはセイル系コンボのほう。正確には2発目止めのセイルニードルだ。

出が早く、リーチが長く、隙が少ないためガード後の反撃技、攻めの起点として非常に役に立つ。

ここからの代表的な攻めは、

・スラントクロス
・アンカーワールブール
・投げ
・ガードインパクト

といった技が効果的だ。

なんといっても使えるのがスラントクロス。出の早い中段攻撃で、ほぼ入力した瞬間から上段攻撃に当たらなくなる。すきも大きくはないので、普段から使っていってもいい技だ。


上段攻撃をかわしつつ踏み込む。スピードも速いぞ。

アンカーワールブールも上段が当たらないが、こちらは下段攻撃。出の早さが魅力だ。

この技はリーチが短いので普段使うには向かない。中段距離ではドレッドウェイヴかアンカースワールキックを使っていこう。

投げはこの場合相手も投げを入力している可能性も考えてA+Gのトレメンダスサージのほうを使っていこう。

そして技の出の早いキャラに対して特に効果的なのがガードインパクト。ガードインパクト後にはキャノンボールリフターもクリティカルエッジもはいらないので実は投げるのがベスト。打撃でいくのならキラーエックスだ。

やっぱりメインは中～遠距離

技を空振りしてはいけないといってもリーチも長く、大振りな攻撃が多いため中～遠距離で間合いをはかりつつ大技のチャンスを狙っていくというのが、基本の戦法となる。

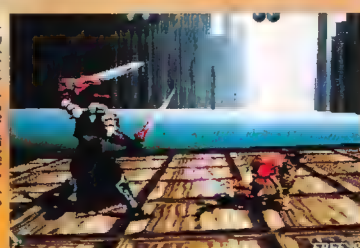
技の説明の都合上、ちょっと順番は逆になってしまったが、セルバンテスの対戦はここから始まるわけだ。

中間距離で狙っていく行動や狙いとしては、

1・パイルラングスをカウンターで当てて空中コンボ。
2・間合いをつめ、セイルニードルから接近戦。
3・間合いをつめ、ワイルドストームとブラッドストームの2択。
4・いきなりキラーエックスまたはスラントクロス。
5・一歩下がって…。

1～4についてはすでに説明してあるので特に必要はないだろう。「避け」という選択肢もこの間合いがもっとも効果的だ。

5の一歩下がって、というのはぎりぎり相手の攻撃が届かない間合いに出ること。ここからの選択肢が船長の真骨頂であり楽しみであるといえる。


こんなところがお楽しみ。

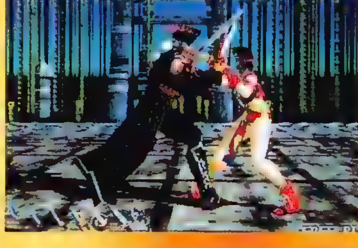
ここから、

●ドレッドウェイヴ
●クロスボーンディバイダー
●パイルラングス
●キラーエックスクローラー
●いきなりダッシュまたは走ってからスライディングまたは投げと、ウインドミルサーキュラーの2択。
●ジオ・ダ・レイ
●クリティカルエッジ
●エターナルカースキャンセルから上記いずれかの行動

ここまで読んでいれば細かい説明は必要ないはず。

実はこれら8つの行動は起き上がり攻めとしても効果的である。というか、最初の3つ以外は起き上がりに使ってこそその真価を発揮する攻めである。やはりなんだかんだいっても起き上がりこそ最大の大ダメージを与えるチャンス。遠くで様子を見ているだけではダメージは与えられないぞ。


浮かせたいのはわかるが避けた後はスラントワイプラダー（A）が安定かつ強力だ。


立ちガードで安定している奴はダッシュで投げる。


しゃがんでいたり、技を出してくるようならダッシュウインドミルサーキュラーだ。起き上がりに狙うのならしっかりと重ねよう。

【ゲーメストエキスポ情報】★新作発表ゲーム「プロップサイクル」

対戦攻略

"クセのあるキャラ"から"テクニカルキャラ"に

ソン・ミナ

厳しいVer.Ⅱの世界。新しいミナは?情報も大歓迎募集中。「ミナよ強くなれ!」係まで今すぐ送ろう!

担当:KAL



いきなりVer.Ⅱでのミナの闘いについて解説していってもいいのだが、前バージョンをやっていた人に違いが分かるように、まずは変わった点から説明していこう。

技の判定・硬化時間等が大幅に変化

各技の攻撃判定の大きさ、つまりはリーチ(幅)がだいぶ変化している。そのため、以前と同じように闘おうとすると、なかなかうまくいかない。

具体的には、至近距離で絶対的に信用の置けた速柄撃が固めに使いにくくなっている点(出が遅くなった?戻りが遅くなった?)、中距離で安心して出せた揚撃が、安心でなくなった点(リーチが短くなった。技後の硬化時間も長い?)、中～遠距離で多用した潜牙断襲刃のリーチが短くなった点、超遠距離で活躍した滅纓糸のリーチが短くなった点、などが原因だ。

これらを留意せずに軽い気持ちで動かしても、ミナを傷つけてしまうばかりだぞ。



せっかく長刀を使っているのに、これでも届かない…。クスン…。

技が有効に機能する間合いを覚える

そこで、各技を出しても平気な距離を覚えていこう。リーチの短い技、出の早い技、リーチはあるけど大きく踏み込んでしまう技など、ミナには個性的な技が多くあるので、これは重要だ。

とりあえず「新・使える技表」見てほしい。相手との間合いを大きく4段階に区別し、各間合いで使うと効果的な技の代表例を挙げてある。

しかし実際には、至近距離、近距離と中距離の中間など、微妙な間合いが存在するので、細かい部分は後述の解説を見てほしい。

表中に矢印のある技は、使うと間合いが変化する。距離を開けたり詰めたりするのは大切なことなので、目的に応じて使い分けられるようになる必要があるぞ。

近距離

相手の目の前である至近距離であれば、速柄撃と地討蹴で細かく刻んでいける。速柄撃は、ほかの3D格闘ゲームの世界でいうところの"肘"みたいな技なので、速柄撃⬇速柄撃と続けて出したり、速柄撃⬇地討蹴(すぐ入力すると掃蹴)と上下に振ってみせたりできる。ただし、当たったときはいいのだが、速柄撃をガードしたあとに出の早い技で反撃にくる相手には効かない連係だ。そういう場合には速柄撃⬇掃蹴か、速柄撃⬇ガードインパクトを狙ってみよう。



至近距離でコツ、コツッと固めていく速柄撃。

速柄撃のあとKを入力すると"肘⬇ケリ"になる柄撃蹴は、スキのある技をガードしたあとに出す返し技だ。ちなみに地討蹴も掃蹴も、ガードされると出の早い技で反撃されるので注意しておこう。例えばミナvs.ミナなら、同じ地討蹴で返される。掃蹴に至っては、浮かせ技の翔撃まで入ってしまうぞ。

表中写真程度の近距離なら、柄撃蹴や掃蹴の先端、旋律粉砕儀の1打目、相手の攻撃にストップをかける屈刀撃などが使える。しかしこの間合いはミナの苦手とする間合いなので、なるべく早く中距離か至近距離に移動した方がいい。



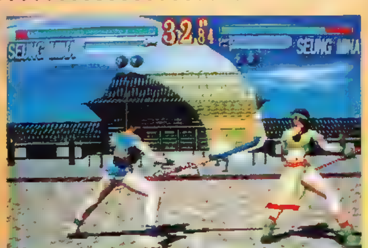
相手が猛烈に攻めてくるなら、止めるために、やむなく屈刀撃。

揚面蹴は、いわゆる昇り蹴り。いつも同じところで出の早い技で反撃にくる相手に、ビシッと痛い目を見させるためにたまに使う。普段は前方小ジャンプから、リング際に追い込まれているときは大ジャンプから出して頭上を跳び越えよう。

使うタイミングは違うが、新技の天舞跳輪儀(◆B+K)も頭上を跳び越えて相手の背後へ回るのに利用できる。狙うのは下段への攻撃がきたときだ。下段攻撃に天舞跳輪儀を合わせられれば、頭から背中を斬り裂きながら向こう側へ跳び越えていける(相手が立っているときは前に着地してしまう)。

反対側に着地したら、すぐに1～2回だけダッシュして少し距離を開け、相手の振り返り攻撃の空振りにこちらの振り返り攻撃(リーチのあるBがいい)を当てるのが理想。

もし相手の前に着地してしまっても、攻撃がヒットしていれば反撃は受けない。それでも反撃してくる相手には、『天舞跳輪儀(ヒット)⬇レバーを前に入れっ放しにしながらG連打⬇相手の目の前に着地すると同時がガードインパクト』で驚かせてあげよう。



裏へ着地したら、少し離れて振り返り攻撃を空振りさせよう。



至近or近距離で下段を読んだら、天舞跳輪儀!跳べっ!!



レバー前入れっ放しG連打で、着地ガードインパクト!

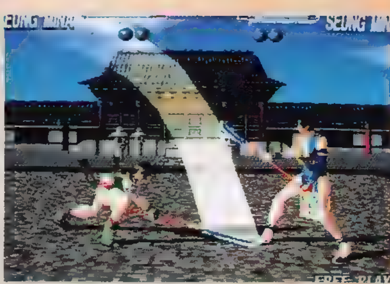


天舞跳輪儀、当てたはいいけど前に落ちちゃった…てなときは…

中距離

ラウンド開始時にほぼ同じか、それよりやや近い間合い。Ver.Ⅱはラウンドスタート時の間合いが広くなっているので、開幕に揚撃という安定パターンは使えない。そもそも揚撃自体、攻撃判定が小さくなっているので、近くで使うのは危険だ。かえって届かない間合いで出して、相手が突っ込んでくるところに合わせるようにするのがいい。

単に少し離れた位置で相手の出鼻をくじきたいのなら、小ジャンプAorBの断空撃が使える。垂直ジャンプから出すか、腹突蹴（中段蹴り）が届くくらいの距離からバックジャンプで出すと引っ掛かりやすいぞ。



柄撃蹴や腹突蹴を出したあと、突然バック小ジャンプAorB。

前の2つが迎え撃つタイプの技なら、次の2つは間合いを詰めつつ攻撃するタイプの技。A➡AA（上中中）の背転柄撃と断襲刃だ。

背転柄撃はヒットさせるのが目的ではない。2打目、3打目をガードさせて、次に速柄撃やガードインパクトを決めていくための布石になる。意表を突いて掃蹴や投げというのも悪くない分岐だ。



動きも格好いい背転柄撃。中距離からのメイン攻撃その①だ。

断襲刃は、あまりこちらからは近づきたくないときに使う。コツは、B1回とB2回を交互に使い分けるところ。BB⬇Aの潜牙断襲刃（中中、少し間があって下）まで出してしまうと、2打目と3打目の間に反撃される恐れがある。はじめのうちにB、BBを使って相手にイメージを植えつけ、忘れた頃に3打目を出すといいだろう。

その他の技について

横振り中段で大きく全身する纏糸斬撃は、数少ない前バージョンの感覚で使っていける技。ガードさせた場合、ほぼ同時に動き出すので、先端をガードさせたなら影踏刃で再び離れつつ出鼻をくじいてみたり（しかもこの技、当てると嬉しい）、新技の旋風光翼儀を置いておくように出すのが有効だ。旋風光翼儀（⬆A＋B）は、意外にリーチがあり、使える技だ。しかし近距離だと上段技になってしまうので、必ず中～遠で使おう（刃が下を向いている先端部分は、中段判定）。



出してるだけで楽しい旋風光翼儀。遠～中で使える。

スタート時と同じかやや遠い間合いだと、新技・⬇Bの翔砲撃が安定だ。すごく長い技なので、縦振りとはいえ頼りになる（表の写真）。

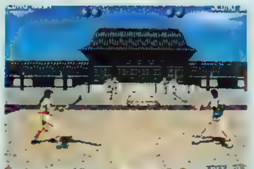
クリティカルエッジは、どうやらリーチが長くなったみたいで、超遠距離からでも届く(!!)。出が遅いので中距離くらいまでは使えないが、遠距離以遠では奥の手になる。やや強力すぎる嫌いがあるが、ゲージ使うしおもいきり離れないとダメだし、ミナには強力空中コンボ等もないので、これは使わないと損だろう。

空中コンボについて

ミナにはいい空中コンボがない。浮かせ技は⬅Bの揚撃がおすすめだ。通常ヒットなら、目押しで柄撃蹴（➡AK）を、カウンターで高く浮いたらタイミングを合わせて旋風光翼儀を当てよう。

今回は急ぎ足で見てきたが、次はガードインパクト後について、などを解説していきたい。おたよりもよろしく！

間合い別㊪使える技表ver.1.01

近距離	中距離	遠距離	超遠距離
			
			
柄撃蹴	腹突蹴	潜牙連尖撃 ㊎ ←	進断撃
掃蹴	揚撃	旋風光翼儀	
	㊎近 ←	滑面蹴 ㊥ ←	尖纏糸
旋陣粉砕儀	断襲刃 ㊥ ←	纏糸斬撃 ㊥ ←	(前方ジャンプ)断空撃
揚面蹴 ←	背転柄撃 ㊥ ←	掃撃 ㊥ ←	滅纏糸
天舞跳輪儀など	断空撃など	影踏刃 →	
		翔砲撃など ㊎近 ←	潜身蹴など
回転蹴		クリティカルエッジ	

3人のパイロットを紹介

蒼穹紅蓮隊

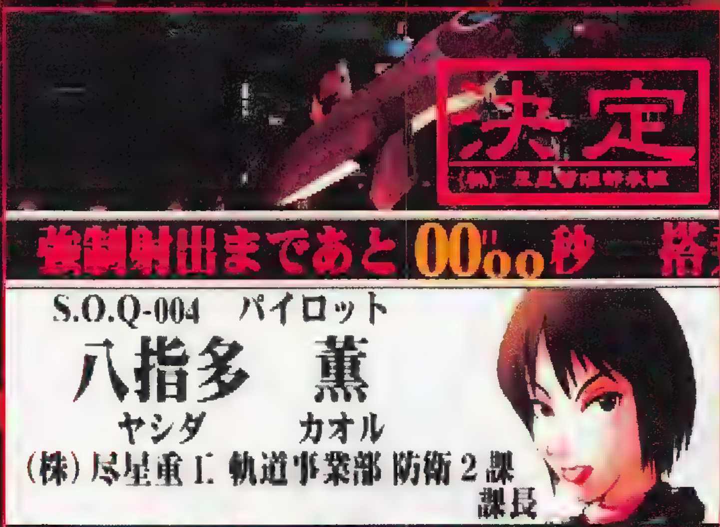
そうきゅうぐれんたい

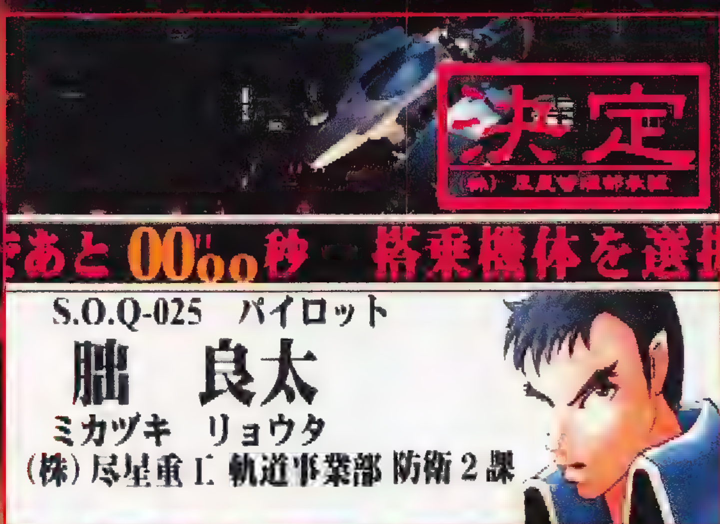
©EIGHTING/RAIZING 1996

画面は開発中のものです

2～4面までのステージ・ストーリーも紹介しちゃうぞ!

担当：ショートカットに弱い➡VMT-RED





今回は、3人のパイロット[illegible]。

八指多 薫

24歳。㈱尽星重工 軌道事業部 防衛2課課長

軌道事業部防衛2課、すなわち、J・D・F防空部を若くして束ねる才媛（電脳化により、個人の記憶容量や経験等は必ずしも重要な要素ではなくなっているので、さほど珍しいことではない）。徹底した電脳化とその相性からくる反応速度は当代[illegible]。性格は面倒見もよく、周囲の信望も厚いが、少々ムラッ気があるのがタマに傷。現在は区内の借り上げ社宅にて、ハムスター[illegible]と暮らしている。[illegible]

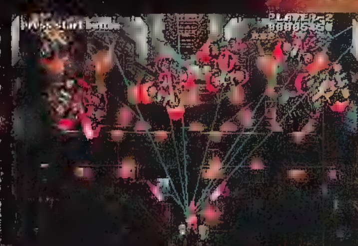


自機がかっこイイ。国村機なのだろうか？

朏 良太

19歳。㈱尽星重工 軌道事業部 防衛2課所属

入社1年の新人ではあるが確かな操縦技術を持っている。



このワイヤーフレーム、照準システムに関係あるのかな？

その負けん気の強さと[illegible]に気に入られその下で訓練を重ねる日々を送っていた[illegible]会長の隠し子なのだ[illegible]会長さえも知らない[illegible]った。

国村 リカ

22歳。㈱尽星重工 豊の海[illegible]

[illegible]ているよ



ファイヤー[illegible]



防衛部　主任補

あまりにも秀でたパイロット技能と歯に衣着せぬ言動が災いして、関連会社の月面採掘所防衛という閑職に追いやられていた。しかし、たまたま本社を訪れたさいの敵襲で急遽防衛2課に返り咲くこととなる。八指多とは学生時代からのつきあいで、仲が良いが口論も多く、久々のコンビ復活に周囲も不安を隠しきれない。実は心優しく、人を思いやる気持ちも強いが、その言動からそれが相手に伝わらないことも多い。

…とまあ、何やらアクの強そうな3人のパイロットたち。写真を見てもらえば分かるとおり、パイロット選択画面の時に、使用する機体も決めるようだ。パイロットと機体をそれぞれ別に選べるのか、組み合わせが決まっているのかは今のところ分からない。

ひき続き2〜4面のステージ概要を紹介していこう。

2面 軌道上ステージ

ステーション「経堂9」衛星軌道監視部（orbital surveillance dept.）より、地球の低高度衛星軌道に未登録と思しき大型飛翔物が多数観測されたとの報告が入った。本社調査部の動きにより判明しつつある7日前の東京[illegible]件の黒幕であると思しき[illegible]星間開発公司（企業立国エテクマ所属）の対地上攻撃衛星及び新型攻撃宇宙機の演習である可能性が高い。プレイヤーは汎用輸送宇宙機「[illegible]」（セイシャク）により現地へ向かい、これを調査する。

3面 峡谷ステージ

軌道上からの光学観測により、北米支社打ち上げ基地への奇襲攻撃を目論む所属不明部隊の動きが察知された。同時に大型企業テログループ「中小企業解放戦線」より基地への攻撃予告の声明が入電、襲撃開始まで残された時間はあと22分と判明。プレイヤーは、高高度プラットフォーム「[illegible]絡」からの緊急発進により、北米支社防衛部隊と連携し、敵部隊を捕捉した後にその攻撃を阻止することが目的である。

4面 暗礁宙域ステージ

月の裏側、ラグランジュポイント付近。ここには資源採掘用小惑星「天源」が置かれていたのだが、数十分前、何らかの原因によって破壊されてしまった。

「天源」の破片は周囲に散らばり暗礁宙域と化しており、非常に危険な状態。破片の多くは月の重力に捉えられ、月[illegible]コースを辿ると思われる。プレイヤーは、たまたま「天源」の近辺を航行中だったため、調査目的でこの宙域へ派遣されてきたところ。

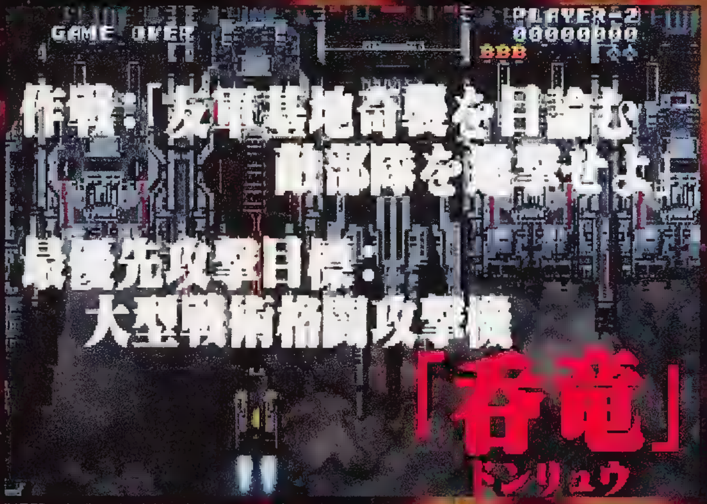
…と、ストーリーのほうもなかなかシブい。ゲームのシステム面に関し[illegible]らしいので、今回[illegible]してくれ!!



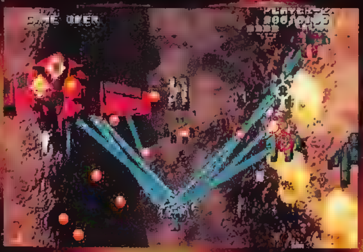
い…激しの弾幕だ。避けがいがありそう。

この攻撃はまさか!!またワインダーですかぁ〜。





“格闘攻撃機”とはどんなやつなのだろう。



おそらく[illegible]面[illegible]だろう。下に見[illegible]スなのか?

多人数同時対戦ゲーム!

トーキョーウォーズ TOKYO WARS™

©㈱ナムコ

**最大４人でチーム対戦ができる!
協力プレイで相手軍に勝とう!**

担当：ずるずる

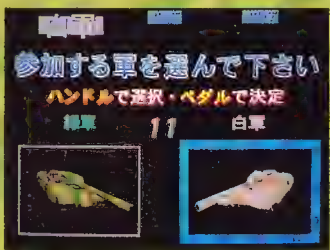
戦車による対戦ゲーム

その昔、ナムコには「バトルシティ」という戦車もののゲームがあったのだが、そのゲームの3DCG版ともいうべきゲームが登場ーその名も「トーキョーウォーズ」。

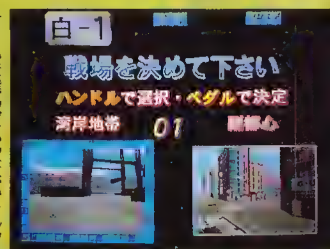
舞台はそのタイトルからもわかる通り「トーキョー」だ。

このゲームの主役は「バトルシティ」同様に「戦車」だ。「バトルシティ」と違う点は、「バトルシティ」には守るべきものがあり、それを1人、ないし2人で敵から守り通すというものだった。

続編ではないので比べるのもなんだが、共通部分もいくらかある。それは障害物の存在するフィールド上で敵、味方に分かれてバトルをするという点だ。



「白軍」「緑軍」の2チームのどちらかを選ぶ。



チームを選んだら次はバトルフィールドを選ぶ。

今や対戦の時代。「トーキョーウォーズ」では、それがメインとなってゲームが展開されるのだ。

さてその主役の戦車であるが、イメージするのはスピードがのろい、操作するのが難しいという点。

まずスピードだが、戦車という乗り物を使っている以上、数百km／hで走ることはまずない。まあそののろさが味なんだけれども、小気味よく動いてくれるのでその辺は解消してくれるはず。



バトルフィールドのどこかに「回復」アイテムがある!

操作はというと、砲身は正面のみ向き、あとは前進、後退と左右に曲がるのみ。非常にシンプルになっている。

砲身が正面のみなので、狙うときは正面に目標を置く。砲身の上下はない。

視点は2種類!

「白軍」と「緑軍」に分かれて対戦する。そう、チームは2チームというわけだ。でも「赤軍」でないところがちょっとマニアックかも。戦車のカラーを考えればわかると思うが、基本は緑系。あと考えられるのは砂漠系の色と、寒冷地系の色。その辺からこの「白軍」と「緑軍」というのができたのではないだろうか。

そこで「赤」っていうのは、何か変だしね。

さて対戦するときの視点だが、左にあるものがそれ。視点は2つあり、指揮官視点と、操縦席視点。前者は、自分の戦車の少し後方から見る形となり、相手と自分の位置を把握しやすいもの。後者は、砲身の下からのもの。ややまわりがわかりにくいかも。



操縦席視点



指揮官視点

さあバトル開始！

さあバトル！
敵、味方に分かれたら、あとはひたすら敵戦車をやっつけることのみを考えればいいのだ！



正面に敵戦車あり！チャンスだ－撃て－っ！残り17台！

バトルするフィールドは、タイトルにもあるように「トーキョー」が舞台。そう、あの「トーキョー」が舞台なのだ。見たことのある風景っぽいところがそれだ！



あっ！敵戦車が横切る！チャーンス！

フィクションではあるが、街の中でのバトル。当然、街にはいろいろな建物がある。例えばビル。「トーキョー」ならではの高いビルもあればそうでないものもある。

街中でのバトルとなれば、路上の車などもある。もちろんこれだけの大きな街となれば鉄道も走っている。

いろいろな構築物があるわけだが、これら全部がバトル上の障害物となる。

ゴロゴロゴロ…と戦車を走らせ、ビルの陰から出るとそこに敵戦車が！

目前で車がドガーン！

鉄道の高架の下、ガード下通路で向き合う！

など、市街地戦ならではのバトルフィールドとなる。



ガード下を抜けて敵戦車が近づく。ちょっと危険！

ゲームの進行は、敵、味方に分かれた2チーム制が基本。これにどうプレイヤーが参加するかだ。

何台かいる中にプレイヤーが入るわけだが、それが1人なら味方のCPUと敵のCPUとのバトルに。2人のときは、2人とも味方、もしくは敵、味方に分かれるかだ。



ガシャーン！路上の車が跳ね上がる！

このシステムで最大で4人まで参加できる。この場合、同じチームには2人までとなる。2人対2人、それにCPUの戦車が加わるのだ。

チームが決まればあとは戦うのみ！

操作は、目前にあるハンドルと、右足、左足にある、前進、後進のペダル、そして砲撃ボタンだ。

うぉーっ！ちょ、ちょっと近すぎ！やばい！







「戦闘終了」目前は敵だらけ。これって負けっぽい！

戦車というと、上下できる砲身で狙いを定めるというイメージがあるが、このゲームでのバトルは平面上が基本。バトルフィールドにはいろいろな構築物があるが、それらを壊すことが目的ではなく敵戦車を壊すことが目的。となれば砲身が上下に動く必要はまったくない。それは高低差のないフィールドからもわかる。

ということは…そう、正面に敵戦車がいれば当たるということ。まあ、その距離によるけどね。

あとは数多く敵戦車を破壊するのみ！どちらが先に全滅する？

攻略充実!!

サイキックフォース
PSYCHIC FORCE

エンディングを作って50万円をいただけキャンペーン、応募者多数のため
締切り日延長！ 8月15日必着で4コマまんが・超能力写真など狙い目部門の応募待ってるよ！

より高度なサイキック対戦のために

反撃講座VER・II

ダメージ回避タイプの超能力技対策とグラビティ∞対策について。

担当／VMT-RED・PLUS

知識あってのかけひき

　今回の反撃講座は、ダメージ回避系の技、ウォンの虚空の幻影と玄真の符護術に関する対策と、グラビディ∞対策をお届けしよう。

　これらの反撃法をマスターすれば、君のサイキック対戦ライフがより熱くなることうけあいだ。

　よりハイレベルなかけひきを楽しむための反撃口座VERⅡいってみよう！

虚空の幻影対策

　ウォンの虚空の幻影は、相手のコンボにつかまっても、吹っ飛ばし攻撃をくらった時点でワープできるため、ほとんどのキャラクターのコンボスペシャルを無力化できる。

　対戦相手としては、せっかく殴りでウォンをつかまえたのにあっさり逃げられたり、手痛い反撃をくらったりするので（しかもウォン側の入力は簡単）実にやっかいな技だ。

　キャラごとの対策を見てみよう。

●バーン

　弱→（弱）→強→トライアングルヒートならば、背後に現れたウォンをトライアングルヒートがとらえる。

　コンボ→キャンセルトライアングルヒートは、壁をはさめば連続技にもなるので、なかなかおすすめだ。

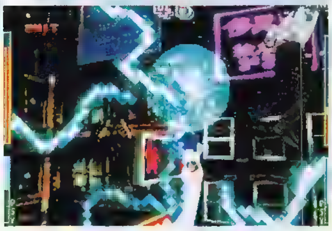
　1つ気をつけたいのが、ウォン側が、虚空の入力タイミングを狙って遅らせると、トライアングルヒートにひっかかることなく背後に出現できてしまうということ。弱→強と弱→弱→強を使い分けたりして、虚空の入力タイミングをずらしてやると良い。

●ソニア

　弱→（弱）→強→テラディスチャージでいこう。ウォンが虚空でワープしていればテラディスチャージが2HIT する（結構イタイ）。

　このコンビネーションも、壁をはさめば連続技になるので、壁が近かったら迷わず使おう。

　弱→（弱）→強→ギガンティックドリルでも良いが、やはり虚空の入力タイミング次第では、当たらない場合もある。



テラディスチャージのほうが確実だ。

●ブラド

　弱→強→メガプレッシャー、メガプレッシャーの蛇の判定が後ろのほうにもあるので、背後に回ったウォンもくらってくれる。もちろん、壁をはさまなくても連続技なので、ブラドはこれで万事OK！と言いたい所だが、虚空の入力を遅らされると避けられてしまう。

　毎回確実に虚空入力を遅らせて来るならば、弱→強→アステロイドで岩を付けてしまうという手もある。アステロイドを付けたら、すぐにバリアガードを張って、ワープアウトするウォンをはじくことができるのだ。

●玄真

　弱→（弱）→強→鬼火魂は壁をはさめば連続技だし、虚空を使われて背後を取られても、バリアガードが間に合う。

　鬼火魂は、発射後のスキが非常に小さいからだ。

●キース

　弱→（弱）→強→フリジットスパインなら、どんなタイミングで虚空入力されても大丈夫。

　これも壁をはさめば連続技なので、壁が近い時は狙っていこう。



やはり全方向攻撃は強い。

●その他のキャラについては、キャラ固有の有効な対処法は今のところ見つかっていない。

　とりあえず、弱→弱→弱→強で殴り切ってからすぐバリアガードすれば、虚空で背後に回ったウォンを弾ける。

　ゲイツなら、バリアを解いてすぐプラズマカノンを撃つのが有効な連携。

符護術対策

　玄真の符護術は、コマンドの関係上、読めていれば簡単に対処できる。

　全キャラ共通で、弱→弱→弱→投げにしてしまえば、たいてい投げてしまえる。

　弱→弱から出の早い超能力技を出してみるのもひっかかりやすいだろう。符護術の入力を考えてノーガード状態の相手なら、これらの選択はけっこう有効だろう。

　では符護術を発動されてしまった場合はどうするか？



一応、まわり込んで攻撃可能だが難しい。

虚空対策のように、符後術を想定して出し切って良いコンボはないようだ。
おふだが飛んで来たら、避けて玄真の横に回り込んで攻撃することができる。
動きの遅いキャラの場合は難しいので、素直にガードしたほうが手堅いと言えば手堅い。
ウォンだけは、比較的楽に確実な対処ができる。
弱→弱→弱→強で殴り切ってしまい、もし符護術を使わないでふっとんで壁に当たったら、戒めの洗礼を入れる。
強でふっとばされた所で、符護術を発動させたなら、飛んで来るおふだを少し引き付けて、次元の瞬き（弱か強にしておく）を使い、硬直している玄真の真横にワープできる。再び殴っても良いし、戒めの洗礼を使っても良いだろう。
この時、弱＋強の同時押しの次元の瞬きを使うのはやめたほうが良い（なぜかワープアウト後におふだが当たることが多い）。

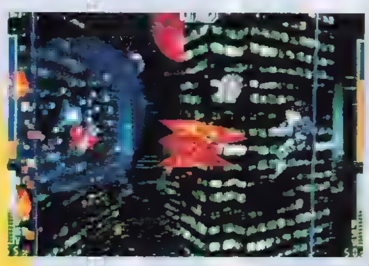

殴るも刺すも、ご自由に。

グラビティ∞対策

非常に戦略的な技という感のあるグラビティ∞。
ブラド側としても、真に効果的に使いこなすのは難しいのだが、受ける側から見ても毎回適切な対処をするのは難しい技だろう。
まずこの技について理解してほしいのは、飛んで来るガラクタがランダムで、ある程度、中心から離れた所で何かしようとした場合、ガラクタが当たる場合と当たらない場合が運なのだ。
だから、これから書く反撃法も、一部を除いてほとんどは、運が悪いとガラクタをくらう場合がある、とお断りしておく。グラビティ∞に対して確実な対処法は、サイコゲージがたまっている状態で、バリアガードしながらおとなしく吸われることぐらいだと思って良いだろう。もちろん、ブラドも自分もノーダメージだが、後の展開は確実にブラド有利だ。
そういうことなので、残りタイム、体力等を総合的に考えて、これから挙げる対策を使ってみてほしい。
まず、グラビティ∞を使用されても、ダッシュ移動なら自由に動ける、というのは基本。通常ダッシュで、ある程度中心から離れた所へ逃げてから、反撃に移るのがセオリーだ。ブラドが硬直している時間がかなり長いので、回り込んで反撃することもできる。
ではキャラ別に、グラビティ∞の反対側から反撃する場合を見てみよう。

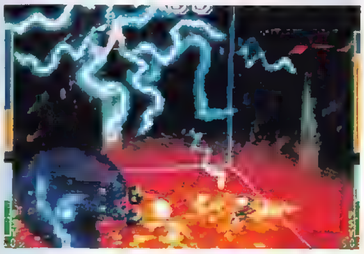
●バーン

その一撃で倒せるならもちろんフレイムシュート。バーニングトレイルで突っ込むという手もある。グラビティ∞を出された瞬間に出せば、ガラクタに当たらずブラドの所まで届くことが多い。


ムチャに見えるが、反応が速ければ確率は高い。

●ソニア

バーンと同様に、エレクトリッガーやギガンティックドリルで倒せる体力なら、狙ってみるとよい。テラデスチャージも同様に使えるが、ガラクタを放電で防げないことがあるので過信は禁物。
あと一応書いておくと、アステロイドを付けている時にグラビティ∞を出された場合、ギガンティックドリルやバーニングトレイルを使うと確実につぶされるのでやめておこう。


実はあまり信用できないテラデイスチャージ。

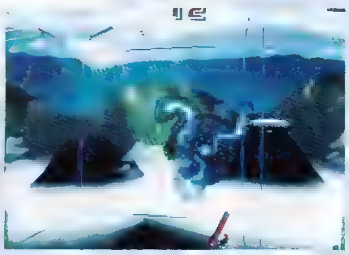
●エミリオ

なるべく離れた所まで通常ダッシュで逃げてから、先行入力でアークエンゼルを使う。


安心してこの技を使えるのはこんな時ぐらいのものかも。

●ウェンディ

エミリオと同様に、いったん逃げてからアースゲイルを使ってみよう。後の展開が有利になる場合が多いぞ。


ガードされることも多いが、ローリスク。

●ウォン

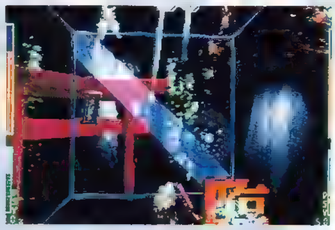
次元の瞬き（弱＋強）で背後に回り、戒めの洗礼。かなりかっこいい。


背後にワープして…


ドスッ！

●玄真

ダッシュで少し逃げてから呪縛殺を狙おう。


けっこう、届く場合が多いよ。

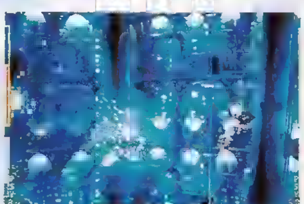
●ゲイツ

決めれば勝てる！という時なら、グラビティ∞ごしにパイルバンカーを狙っても良いが、バクチ度高し。


つまみ出せ！しかしバクチ度高し。

●キース

フリジットシェルが付いていれば、ガラクタは怖くない。


さすがキース様！インチキくさ…。

反撃講座係では、質問のお便りをお待ちしております。
また、こんな返し方があるぜ－ヘイ!!てなお便りもお待ちしております。

追いつめる玄真 迎え撃つキース

超能力者集団「ノア」の指導者キースと彼らを狩るため力をふるう玄真。フリジットシェルという超能力技を無効化できる技があるとはいえ、玄真の隙のない連炎符、鬼火魂、クイックダッシュからの通常攻撃を防ぎきるのは難しい。ましてやキースはいずれの超能力技も隙が大きく、肉弾戦も不得手であるためどうしても受け身に回りがちだ。

玄真側としてはいかにキースに超能力技を使わせ、その隙に連続技を決めていくかが、キース側はいかに玄真の攻めにカウンターを決められるかが勝負のポイントだ。

両者ともに単発の超能力技、連続技ともに絶対な破壊力を誇っているので、一瞬の隙が即、死につながるスリリングな組み合わせだ。

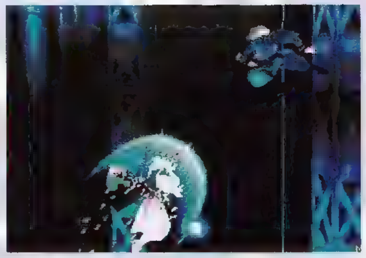
いざ！

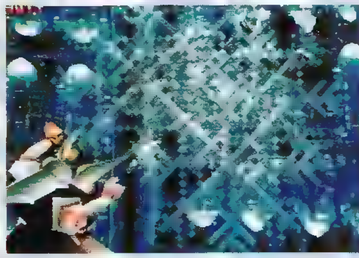
ラウンドスタート前から両者押し合い、めまぐるしく位置が入れ替わる。この調子ならどちらかが開幕から仕掛けると思いきや、両者そろって開幕バリアガードではじきあう。離れてからもどちらも仕掛けず、序盤から中間距離で通常移動しつつ相手の出方を待つ、にらみ合いに突入した。

先にその静寂を破ったのはキースのほうであった。緊張感にたまりかねたのかいきなりのクイックダッシュで殴りかかる。通常移動による回避を旨とする玄真は、当然ながら通常の横移動でこれを回避、弱・強と技を空振りしているキースに背後からクイックダッシュで襲いかかった。

しかし、今まさに玄真の拳がキースの背中にヒットしようとした瞬間、キックのモーションをキャンセルして振り向き、玄真を氷の龍の顎にとらえた。キースははじめからかわされることを予測してすべて先行入力で、弱・強→ブリザードトゥースを入力していたのだ。





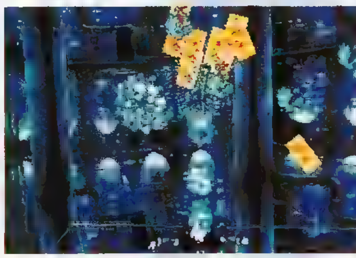


意気揚々とクイックダッシュで追い打ちにいくキースだが、これはあまりにもおろかだった。当然玄真は符護術を出し、連続技を防ぐと同時にキースの体力を3分の1近く奪い取った。

大量の体力とサイコゲージを失った両者はとりあえずその場でゲージ溜めを行う。

今度はこちらの番といわんばかりに鬼火魂を放ちつつじりじりと通常移動で追いつめにかかる玄真。





接近を嫌うキースはとりあえずフリジットプリズンを放つが、玄真余裕のバリアガード。そこからすぐさま殴りかかるがキースのバリアガードもなんとか間に合う。そこから間髪入れずにフリジットスパインでカウンターを狙うキースだが、これは空振りに終わる。

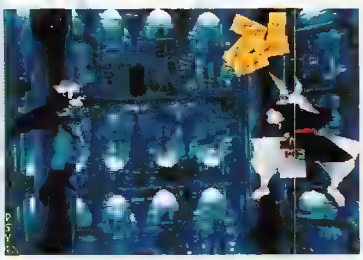
フリジットスパインの戻りにクイックダッシュからの反撃を狙った玄真だったがこれは、タイミングが早すぎた。フリジットスパインの攻撃判定が消えないうちに突っ込んでしまったのだ。

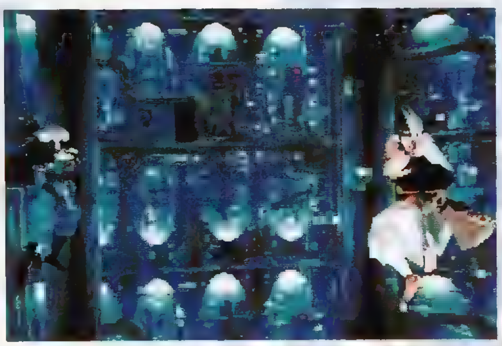
ここから連続技を決めることも可能なのだが、先ほどの手痛いしっぺ返しのため消極的になっているキースは様子見。今回は玄真も符護術は使わなかったため、再びしきり直しとなる。

ノーマルショットによる一見やる気のないキースの牽制に対し、画面外に連炎符を設置、再びキースを追いつめにかかる玄真。

通常移動で角に追いつめられないように逃げるキース。

小刻みにゲージを溜めつつ、先ほど設置した連炎符とでキースを挟み込むようにさらに連炎符を設置。正面しかキースの逃げ道がなくなったところで鬼火魂を放ち、クイックダッシュから一気に攻め込む玄真。







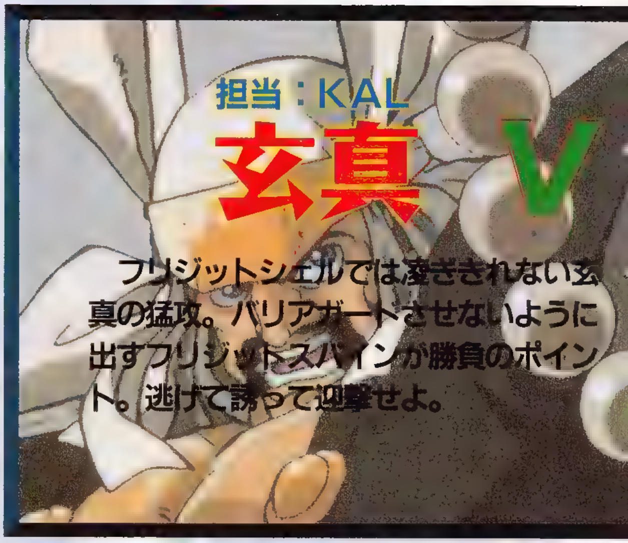
●キース様のテレパシー放送 ナマ魚は危険

キース最大の攻撃力を誇る技、ブリザードトゥース。方向補正能力が高く、相手がほぼ真後ろにいても向き直って撃つため、このリプレイのように弱・強空キャンセルで出し、誘いと迎撃を同時に行うことができる。発射前の構えにも攻撃判定があり密着時ではバーンの弱パンチと同等の出の早さを誇るため、迎撃技としてはこれ以上のものはない。

しかし弱点も少なからずある。まだ通常技自体の隙が大きいということ。空振りを確認してから突っ込んできてくれる相手ならともかく、なにも考えず突っ込んでくるような相手にはキャンセル前につぶされることもしばしば。

また、相手の回避を誘うための弱・強が相手に当たってしまうと先行入力されているBトゥースが発射されてしまい、確実にバリアガードから反撃を受けてしまうというのも意外と情けない。

使い時は開幕など体力に余裕があるときか、サドンデスに持ち込まれてしまいそうなとき。要はバクチだ。



フリジットシェルでは凌ぎきれない玄真の猛攻。バリアガードさせないように出すフリジットスパインが勝負のポイント。逃げて誘って迎撃せよ。

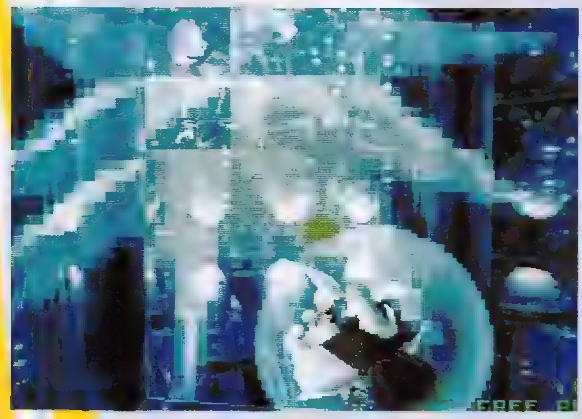
●じじいの蘊蓄
ぴくぴく溜める

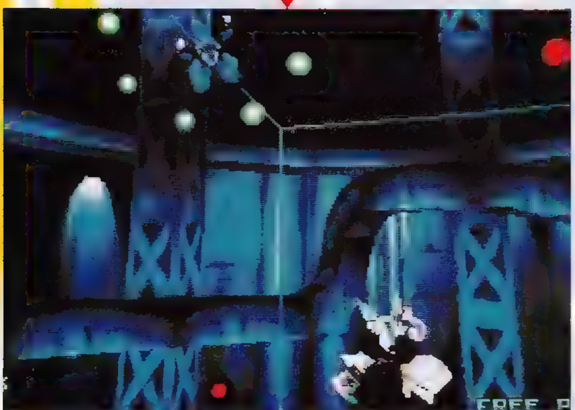
動きを封じる連炎符、相手を追いつめ攻めの起点となる鬼火魂、連続技で決めたい降雷珠となにも考えず使っていくとどうていゲージが足りなくなる。さすがの玄真も疲れにゃ勝てないのだよ。

なにも間髪入れずに撃ちまくるだけが攻めじゃない、合間合間に一瞬3つボタンを同時押しするだけでも違ってくるものだ。鬼火魂や呪縛殺のプレッシャーを最大限に利用して隙あらば溜めていこう。

キースはこのときを待っていた。鬼火魂を引きつけてフリジットスパインを展開、鬼火魂と2つの連炎符を打ち消しつつクイックダッシュで突っ込んでくる玄真へのカウンターを狙う。

しかし、玄真側もさらにこれを読んでおり、ぎりぎりのタイミングでフリジットスパインをバリアガードすることに成功。攻撃判定を失ったキースにクイックダッシュ弱・弱・強→降雷珠。上向きの状態で決まったため、落ちてくるところにさらにコンボロングのおまけが入り、これで両者、超能力技を先に1発当てれば勝ちの体力となった。







ゲージ溜めからさらに連炎符を仕込みにかかる玄真。通常移動とダッシュで連炎符をかわしつつ逃げるキースに玄真は呪縛殺を狙うがこれは間一髪バリアガード。何とかキースが間合いを離したところで両者再びゲージ溜めにはいる。

●キース様のテレパシー放送　ナマウニも危険？

ここではフリジットスパインをバリアガードされて反撃を受けているがここはKAL玄真が1枚上手だったという だけの話。基本的にこのような状況ではこれがベストの対処法だ。攻撃判定の発生が早く、相手の攻撃を打ち消しても攻撃判定が残るのでこんなときは攻撃力を持ったバリアガードとして使っていけるのだ。

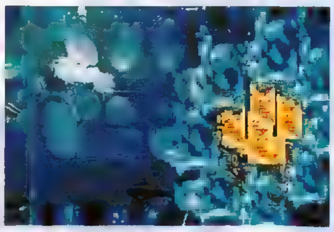
●じじいの蘊蓄
降雷珠のヒ・ミ・ツ

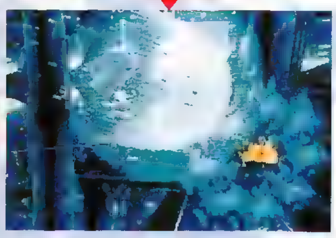
降雷珠は連続技用としては最高の性能を持っており、弱・強か弱・弱・強かとか、方向がどうといったことに左右されず連続技になる。さらに下から上に向かって決めたときには落雷によって下に吹っ飛ばされたところへ追い打ちを決めることが可能。ここではゲージがなくなってしまったのでコンボロングで安定しているが、ゲージがあるなら、鬼火魂→クイックダッシュ→コンボロングなどさらに強烈な連続技が可能になる。

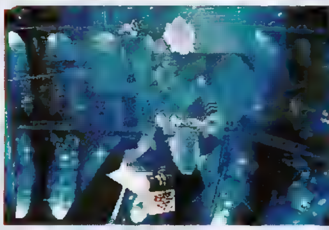
ノーマルショットの応酬から、キースのフリジットトランス。これをダッシュでかわした玄真はこれを好機と見て連炎符を放つ。しかしキースは先読み気味のクイックダッシュで一気に接近。硬直に弱・強のコンボがヒットする。

壁が近いと見た玄真は、符護術を出すが、これもまたキースの読み勝ち。弱・強にキャンセルフリジットシェルを入力していたのだ。

飛び交う札の中を悠々とクイックダッシュ。後ろに出現した玄真を投げで壁に叩きつけ、サイキッカーの天敵、玄真にとどめを刺した。





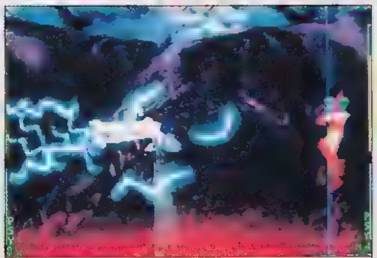


●キース様のテレパシー放送　見になっとく？

最後のキャンセルシェルもそうだが、ギィキースはわりと先読み重視の一発屋。隙を見つけてシェルをつけて逃げ回り、反撃を受けないようにスパイン&プリズンを使っていくような闘い方のほうが安全ではある。しかしこれではサドンデスになってしまう可能性も非常に高い。はっきりいってキース様はサドンデスには弱いぞ。まあTPOを考えようってことだ。

暗殺対象サイキッカーの超能力技に関する調査報告書　その4

ギガンティックドリル

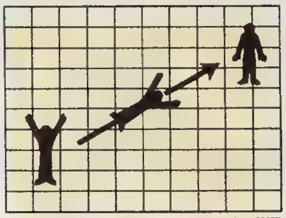


➡➡＋弱



ソニア

[redacted]



PSY消費	40%
スキ	8
殺傷力	250

全身を包み込むように帯電させ、その状態を維持しつつ高速回転しながら相手をめがけて、体当たりをかけていく。移動中は常に攻撃判定を継続、直進しつづけて、この際の直進移動距離は基本的には開始地点から結界に接触するまであるため、結界内においては事実上無限と思われる。

対処法としては、相殺能力自体が低いことを確認。遠距離からの攻撃による迎撃が、最も有効な手段であると考えられる。また、攻撃の終わり際に反撃をかけることはあまり得策ではない。

トライアングルヒート

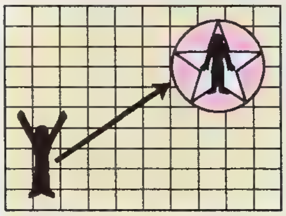


⬅⬋⬇⬊➡＋強



バーン

[redacted]



PSY消費	40%
スキ	87
殺傷力	0+200

バーンがあやつる灼熱の炎にさらに念を加えることによって魔法陣を造りだし、これを相手に向って放つ。この魔法陣は相手を捉えると張り付けにすることで自由を奪うことができるがこれ自体には攻撃力は存在しない。ダメージを与えるためにはさらに念を送ることでこの魔法陣を爆発させる必要がある。

この魔法陣はそれ自体に誘導性能を持っているが方向制御性能がないためさほど恐ろしい能力ではないが、結果を利用した連続攻撃に組み込まれることで驚異的な強さを発揮する。この能力の対処法としてはバリアガードで防御した後に反撃することが理想といえるだろう。

アースゲイル

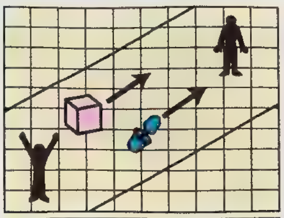


⬅➡➡＋強



ウェンディー

[redacted]



PSY消費	50%
スキ	61
殺傷力	100×8

一定の範囲に突風を巻き起こし、その風によって飛ばされてきた物体によって攻撃をする。

風自体には殺傷力はないのだが、この風をまともに受けると結界の壁に押しつけられてしまう。この場合は飛んでくる物体に備え、バリアを張るのが安全である。

しかし、ウェンディーの動きを見てからでも十分に風をかわすことができるので、さほど脅威となる技ではない。

なお飛んでくる物体には、ダンボール箱、パラソル、木、2種類の看板の計5種類が確認されている。

シャイニングアロー

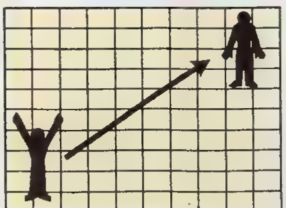


⬅➡弱



エミリオ

[redacted]



PSY消費	30%
スキ	18
殺傷力	210

技の出にスキがあるものの一旦出してしまえば移動スピードも速いため、エミリオにとってはプリズムシール同様中間距離で使ってくると思われる。

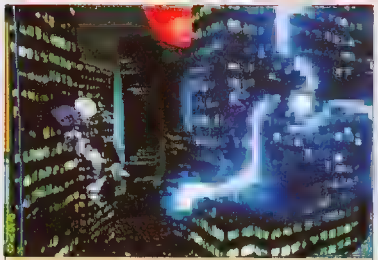
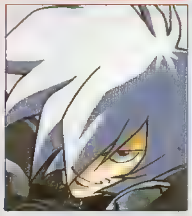
また、わりと硬直も短く一度当てた後続けて連射してさらに当てることが可能なため、単体でくらってしまった場合エミリオのゲージが90%以上あるときは、最悪3連発でくらう覚悟をしなければならないだろう。

対策としては、出るまでにスキがありモーションを見てから対応できるので通常移動などでスカしてから反撃が有効。

超能力技FILE

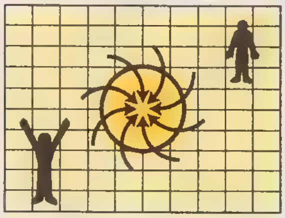
超能力技FILE

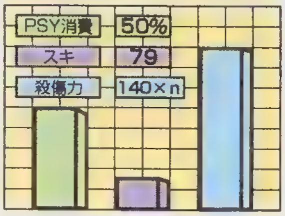
グラビティー∞

ブラド

←→→＋強





重力の穴、ブラックホールを射出し、相手をひきこむと共に、吸いこまれてくるゴミでダメージを与える技。ゴミは多いときは連続HITして大ダメージを与え、少ないときは、バリアガードのゲージを奪う効果がある。

ただ、ブラド本体は長く硬直している。そこで、ダッシュして勢いに逆らって穴から逃げ、本体を超能力技で狙撃するのが効果的な対策。穴から離れるほど、ゴミに当たる確率は低くなる。

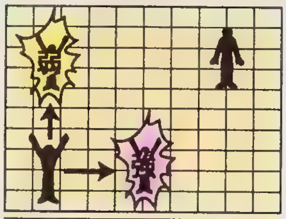
バリアガードだけだと、岩をつけられやすいので、その面でも対策が重要な超能力技。

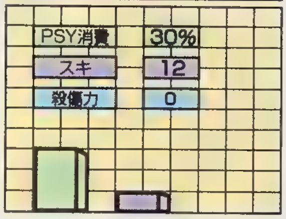
運命の選択




ウォン

↓↘→＋弱or強





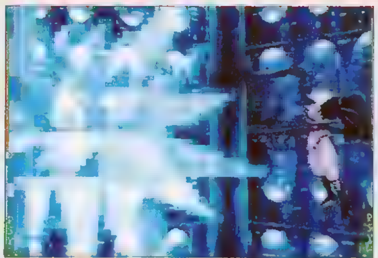
運命の選択、ウォンの使用する回避用超能力。

この間、ウォンの位置はサーチできず、自分で認識して行動を起こす必要あり。不用意に行動をするとウォンの攻撃の手に晒される。

むしろここは、ウォンが実体化するのを待って行動をしたほうが良いと思われる。

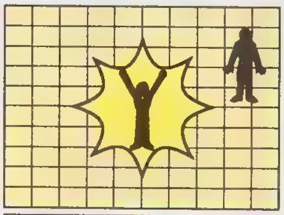
ウォン側にはまったく死角はなく、絶対防御として完成されている。しかしウォン側にしてみても、暴発しやすく制御の難しい能力であるようだ。

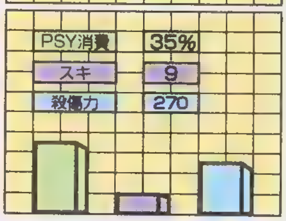
フリジットスパイン




キース

←→＋強





キースの周囲360°に氷のトゲを張り巡らす、近接戦闘用の攻撃技。

技の展開時間が早い上、攻撃方向を限定しない。攻撃と防御が一体となった、非常に高いポテンシャルを有する超能力技であるとの報告である。

至近距離での不意をついた攻撃に対しては、とっさに防御体制を取るのは難しい。

しかし、一度フリジットスパインをガードしてしまえば、その攻撃判定は消滅するという情報も入っている。

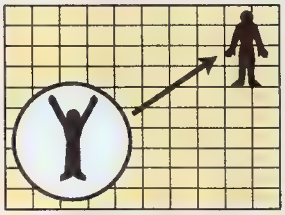
無闇に突貫してスパインの餌食とならぬように留意せよ。

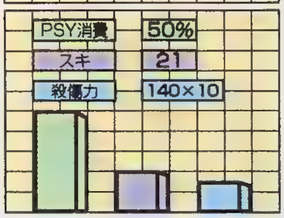
符護術




玄真

ダメージを受けたときに
←↙↓↘→＋弱・強同時押し





この符護術は、玄真本体が外敵から一定レベル以上の衝撃（"強"以上と断定）を与えられ、危機感が限界に達したときに行使される秘術と推定される。特に"結界"に叩きつけられるのを玄真は極度に嫌っているようで、このような状況下での発動を幾度か確認している。

符護術が発動すると、玄真は一定時間完全防備状態になり、数瞬後にお符の裏側に現れる。無数のお符は敵を正確に捕捉し高速の弾丸さながらに撃ち出されるので、素速く逃げるか、裏へ回り込んで回避しつつ攻撃するほかない。

遂に登場!スーパーソニック使用条件大公開





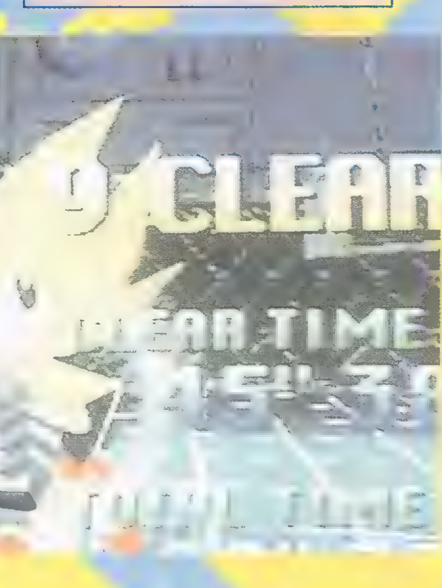
前号でスクープした金色に輝く謎のキャラクター、スーパーソニック。今回のこのコーナーでは遂に明かされたその正体と出現条件について説明しよう。

まずこのスーパーソニックとはソニックがある条件によって変身した姿で、この状態になると常にハイパーモードが持続するうえ、なんと相手の攻撃に対して完全に無敵となるのだ（いくら攻撃をくらっても体力が減らない）。

このスーパーソニックへの変身の条件はソニックで対CPU戦をプレイしてファイナルラウンドのメタルソニックまでノーミスで（一本もラウンドを落とさずに）進み、さらにメタルソニックから1ラウンド先取した後に2ラウンドめでハイパーモードを発動させること。ちなみにメタルのステージ以後乱入対戦が不可となるので要注意！

スーパーソニックの出現条件

対CPU戦でソニックを選び、9面のメタルソニックまで1ラウンドも落とさずにクリアする。そしてメタルソニックから1ラウンド先取して2ラウンドめにハイパーモード（←P+K）を発動するとスーパーソニックに変身する。



いっちょやってみよう!

めざせノーミス！スーパーソニック変身への道

メタルソニックが壁となる対CPU戦。今回はソニックでノーミスクリアとスーパーソニックへの変身を目指そう！

担当：㊥

すでにおなじみのソニック・ザ・ファイターズ（以下S・T・F）。今回はのっけから隠し玉ともいえるスーパーソニックの出現条件について紹介したわけだが、さっそくここでスーパーソニックに変身するための対CPU講座に入ろう。もちろん使用キャラは主人公、ソニックだぞ！

狙いは当然バリア破壊！

さてスーパーソニックの出現条件のひとつとして相手に1ラウンドも取られずにファイナルステージのメタルソニックまで進むということが挙げられるが、より安全にこの条件をクリアするためには一刻も早く相手のバリアゲージを破壊してノーガード状態にする必要がある。つまり1ラウンドめに丸裸にして2ラウンドめはタコ殴りといった展開が理想といえる。ではさっそくこの方法について解説していこう。

まずオーソドックスなものとしてはスーパーラッシュ（PPPP）を連発する方法がある。ちなみにスーパーラッシュは5段めがバリア破壊技。ワンセットでバリアをひとつ削ることができる。


スーパーラッシュをガードさせたら…、


再度スーパーラッシュ！基本だ。

またこれの派生系としてスーパーラッシュやスピンアタック（↓P）というものもある。ソニックのスピンアタックは一度にバリアを最大3発まで削ることができるので、一気に勝負をかけたいといったときに有効だ。

この他にスーパーラッシュ→投げも手堅い手段といえる。スーパーラッシュでバリアを削ったあと投げてダウンを奪い、起きあがりにまたスーパーラッシュを重ねて繰り返すだけだ。

バリアをすべて奪ったあとは！

バリアをすべて奪った後はスーパーラッシュで相手を壁に叩きつけて宙に浮かせて後にダウンしたことを確認してからダブルスピンで追い打ちをかける。このダブルスピンのヒットの仕方によってはさらに宙に浮くことがあるので、さらにスーパーラッシュで空中コンボにつなげよう。これが基本。ちなみにガードの甘い1面などではこれだけでよい。


スーパーラッシュをヒットさせて…、


ダウンしたところに…、


ダブルスピンで追い打ち。この後さらにスーパーラッシュにつなげることもできる。

ファイナルステージVSメタルソニック

前出の攻撃の組み立てでライバルキャラ8人はほぼノーミスで勝ち抜けると思うが、ここで行く手を阻むのがメタルソニックの存在。

メタルソニックの攻撃はどれも威力が高くやっかいなものが多いが、この中で注意すべきものは投げとエメラルドダイブもどきとガード不能技の3つ。これらは注意しろといっても見てから反応することは不可能に近い。ちなみにこちらのスーパーラッシュをガードさせた後はほぼ確実に投げによる反撃を狙ってくるため今までの戦法では通用しないといえる。

そこでメタルソニックに対する戦法としてスーパーストレート→大ジャンプ→エアスピンをお薦めしたい。

まずスーパーストレートを相手にガードさせてバリアを削りつつ投げによる反撃を誘う。そしてその投げをジャンプでかわしたスキに上からエアスピンで叩き込むのだ。

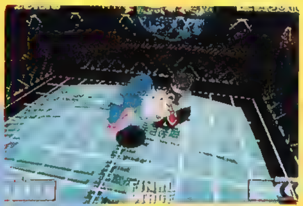
エアスピンヒット後相手が壁でバウンドすれば大抵受け身をとって体勢を立て直してくるが、壁にヒットしなかった場合はなぜかそのままダウンすること多い。ここはすかさず起きあがりにスーパーラッシュを重ねてもう一度ラッシュをかけよう。

メタルソニックステージまでノーミスで、なおかつこの戦法で無事に1ラウンドめを先取できたならもちろん2ラウンドめ開始時にハイパーを使ってスーパーソニックに変身しよう。

またミスしたとしてもこのメタルソニックを倒せばボーナスステージにあのDr.エッグマンが待ちかまえている。メタルソニックさえ倒すことができればエンディングは目の前だ。


メタルソニックに対してはスーパーラッシュをガードさせて…、

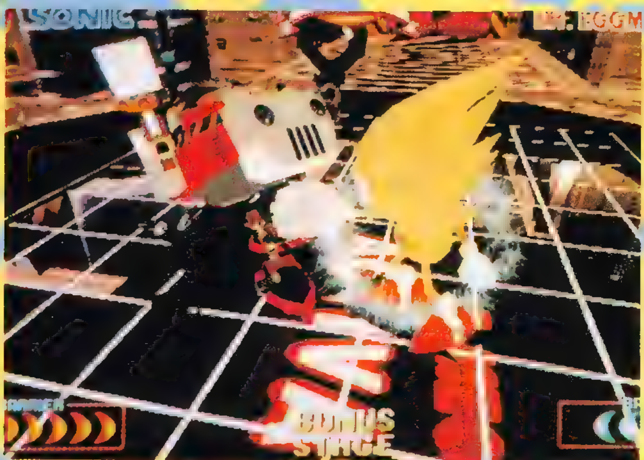

投げを誘い…、


エアスピンで攻める

ボーナスステージVS Dr.エッグマン

このボーナスステージではソニック、スーパーソニックを問わず常にハイパーモードが持続している。つまりDr.エッグマンに対してはひたすらスーパーラッシュで攻めていけば問題ないのだが、このステージのタイムは通常のラウンドの半分、15秒しかないのだ。このためいかに相手の攻撃をくらわずに少しでも早く倒すかが重要となる。まさに時間との闘いといえよう。

ちなみにDr.エッグマンを倒せばソニックが無事に帰還するエンディングが待っている。感動だー



遂に登場Dr.エッグマン。時間内でタコ殴りにしろ！

28日ゲーメストEXPOにバーチャ32台出展決定！前売券購入急げ!!

業界激震!しゃがめない格闘キャラの登場だ

バーク



クセの強いバークの闘い方をアドバイス。

担当：GYU

ソニック・ザ・ファイターズのキャラクターの中でもずば抜けた体の大きさを誇るバーク。その外見からもわかるようにいわゆる投げと大振りの攻撃を得意としたパワーキャラである。さっそくこのキャラの対戦での基本となるポイントについて解説していこう。

しゃがめませーん

バークをプレイするに当たって絶対に忘れてはいけないことがふたつある。

まずバークは他キャラと比べて単に体格が大きいというだけではなく、しゃがむという行動が不可能ということ。これはバークが対戦格闘ゲーム史上でもまれなアクの強さをもったキャラということを証明している。

そしてバークはひとつひとつの技の出が非常に遅いということも特徴として挙げられる。



バークの最大の特徴、それはしゃがめないということ。



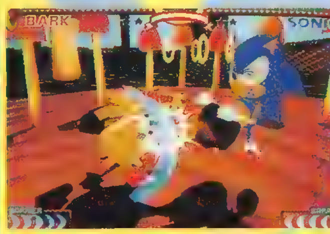
バークの技は総じて出が遅いので使いどころを工夫する必要がある。

ではこれらのしゃがみ不可そして出かかりの遅さという点がバークにとってどのような影響をもたらしているのだろうか。まず相手のパンチラッシュ系の攻撃をバリアを用いてガードしたとしよう。この後他キャラならPや投げで次の連係攻撃を潰すかしゃがんでスカしつつ避け(P＋K＋B)でかわすといった対応策が挙げられるが、バークはこれらの中で投げしか選択肢がない。そこで重要となるものがバークの固有技、ガード&アタックである。

この技はバリアを張ったままストレートを繰り出すというもので相手のバリア破壊技以外の攻撃を無効にできる。欠点はバリアゲージが0になると使用不可であることや出が遅いことさらにスキの大きいことなどいくつか挙げることができるが、ディフェンス面の弱いバークにとっては欠かすことができないこのガード&アタック。必ず使いこなせるようにしよう。



相手の攻撃に合わせて…、



G&Aで返す。これが重要！

打撃攻撃は叩きつけ系重視

さて自ら相手に攻め込む場合はこのゲームにおいて基本ともいえるPからの派生技を用いることがお薦め。バークはワンツー投げとワンツーガン！といった2つの技がこれに当てはまるが主に用いることになるものは後者のほうである。というのもバークのワンツーは相手にしゃがまれると容易にスカされてしまうことに加えガードされるだけで投げが決まらないためである。これに対してワンツーガン！は3段めがしゃがんでいる相手にもヒットするうえバリアを削ることができるのだ。



基本技のPから…、



ワンツーガン！に派生させて攻める。

また一度こちらの攻めのペースを握ったらバリアを破壊できる技を中心に攻撃を組み立てていこう。

ここでのお薦め技はつぶしパンチ（⬇P）とバークエルボーコンボ（⬅➡PP）。

まずつぶしパンチはヒットさせると相手をほぼ無抵抗な状態にすることができるといった利点がある。ちなみにこの技は入力後そのままPさらに追加入力することでつぶしてガン！という技に派生させることができるが、ここはあえてつぶしパンチで止めてぶちんこキックで追い打ちを決めたほうがよりダメージを与えることができる。

バークエルボーコンボは1段めのリーチが短く扱いづらく感じるかもしれないが、2段めを当てるようにすこし遠めの距離から出せば有効だ。

バークは主にこれらの技で相手のバリアを削っていくわけだが、あくまでこれは彼の得意技でもある投げを決めるための布石であるということに注意しよう。



つぶしパンチから…、

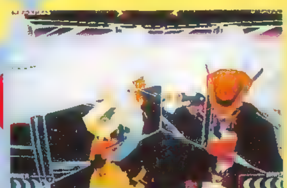


ぶちんこキックで追い打ち。ワリと安定だね。

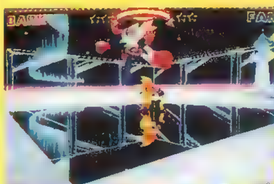
投げの狙いどころ

バークは強力な投げ技をいくつも持っているのでこれを積極的に狙っていくことが勝利への近道となる。

さてバークの投げの狙いどころとしては相手の攻撃をバリアガードした後やファングのラピッドスナイプのような非バリア破壊技にバリア歩きで接近後に投げるといったことが挙げられる。相手の攻撃をガードしたら彼の投げ技の中でも最大の威力を誇るびたんびたんやジャイアントスイングを早めに入力しよう。



ファングのラピッドスナイプなどにはバリア歩きで近づいて…、



投げる。

近づけるもんなら近づいてみな！

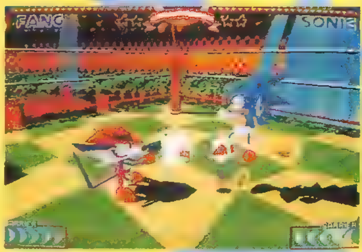
ファング



ばらまき重視か、狙撃重視か。いずれにせよ遠距離で闘っていこう。

担当：ギィ

ファングはただのPが飛び道具という、わりと非常識なキャラである。でもとりあえずは深く考えなくてOK。自慢のコルク鉄砲を撃って撃って撃ちまくってみよう。



コルク&スナイプ重視。

と、撃ちまくったことのある人はわかるだろうが、やっぱりファングは近距離戦が苦手である。鋭いキックやしっぽによる攻撃、バレートスからの空中コンボの打ち上げ暴れ鉄砲なども持ってはいるが、やはりただのパンチのラッシュ力にはかなわない。

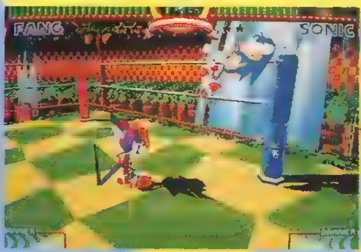
ではでは、まずファングの得意とする遠距離での闘い方から見ていくとしよう。

コルクとスナイプを使い分けろ！

コルクシュート〜3連コルクのコルク系の技とスナイプ1〜ラピッドスナイプの違いはなにも発射数の違いだけではない。まず隙の少なさでは圧倒的にコルク系の技のほうが上。また、壁がある程度近い位置なら3連コルクで浮かせて壁に叩きつけたところを再び3連コルクで拾うことができるので、攻撃手段として考えた場合もコルク系の技のほうが向いている。



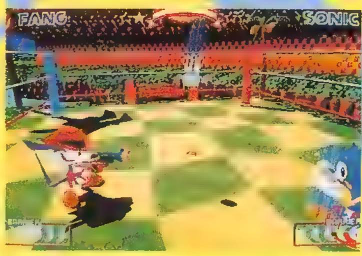
このぐらいの位置でコルクがヒットしたら、



再びコルクでお手玉だ。後1〜2回可能。

ちなみによけスナイプから直接3連コルク、または暴れ鉄砲ダッシュにつなげられるので活用していこう。

ただし、距離が離れているならしゃがみ、よけでかわすことのできないスナイプ系の技のほうが圧倒的に使える。まあ、要は「こっち来るな──」って感じの使い方になってくるわけだ。



「よけ」でかわそうとしても、

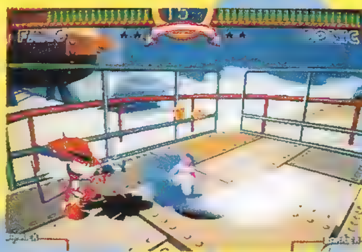


ちゃんと振り向くスナイプ。遠距離ではこれだ。

で、両方共通の欠点としては第一に相手を押し返せないこと。前進しながら撃つわけじゃないのでバリアで防がれてしまえばその場に踏みとどまられてしまう。

第二がバリアを削れないこと。いくら押しているように見えてもバリアが健在である以上、相手にとっては痛くもかゆくもない。

スピン系の技に跳ね返されてしまうってのもかなり痛い弱点だ。

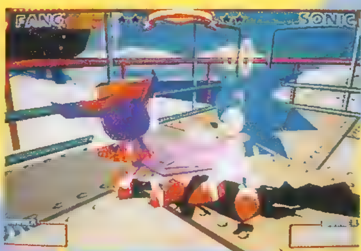


いくら撃っても無駄。跳ね返されてしまう。

接近戦の弱さを補う

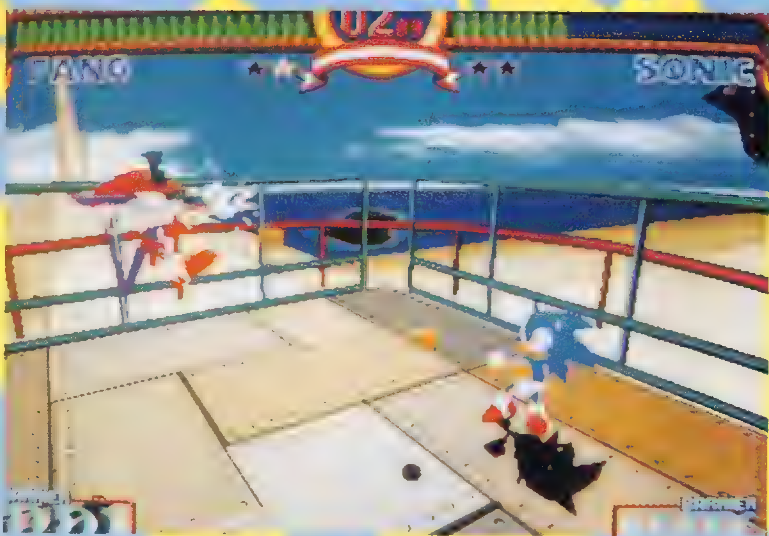
接近されてしまって間合いを離したいとき、いくつか効果的な方法がある。

やっぱりしっぽコンボが近距離の基本。相手の後ろに壁があるときは2発で止めていくのが安全だ。



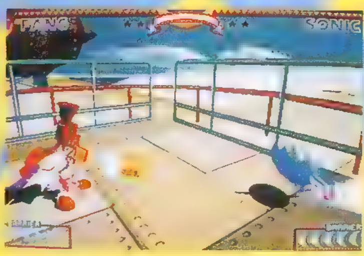
しっぽでびしびし、重要だ。

自分の後ろに逃げるスペースがあるときは、大(バック)ジャンプPのエアスナイプが安全。タイミング次第で2発撃てるぞ。



エアスナイプ2発撃ちだ。近寄らせるな。

しゃがんでかわすような相手や、PPPなどで一気に接近してくる相手には、サブマリンスナイプだ。この技、しゃがんでても当たる上に出が早く、ヒットすれば一気に間合いを離すことができるので近距離で多用していこう。



スピンアタックにはこれだ。でかいぞ。

またコルク、スナイプを無効化できるスピン系の技に対してはスーパーコルクが効果的。ダメージが大きいので普段から狙っていきたい技だ。

フェイント技のスナイプよ〜いもうまく使って近距離戦をしのいでいこう。

ハイパーも使えるぞ

そしてなにより、ラッシュからの脱出に使えるのがハイパースタート。これが当たろうが当たるまいがすぐにハイパー技の大暴れ鉄砲から暴れ鉄砲ダッシュ。威力は低いがすべて連続技になるぞ。

とんでビヨヨ〜ン!

テイルス



空をとべる強味を生かして
上から相手に襲いかかれ!

担当：ひらり屋

とぶんです

このテイルスというキャラは、セガの家庭用ゲームで知っているという人もいるだろう。「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」で新たに加わった2P用キャラなのだ。

ふわふわしたしっぽがかわいいテイルス。このゲームではその2本のしっぽを器用にあやつって、プロペラがわりに空中をとび回り、相手を頭上から攻撃するのを得意としているぞ。



ぽかぽかコンボで相手を浮かせよう。

さて、相手を攻めていく方法として出の早いパンチからの派生技が有効となるワケだが、テイルスの場合オススメしたいのがぽかぽかコンボだ。

テイルスがだだっ子のように、握り拳をやたらと振り回すポカポカコンボ。これは相手にヒットすればダウンさせることができるし、その際ちょっと浮かせることもできるのだ。ダメージがわりと高い点も見逃せない。

上からバリアをけずれ!

このゲームでは、相手のバリアをけずっていくことが重要となってくる。なぜならバリアがなくなれば、敵はガードができないからだ。ちなみに前出のぽかぽかコンボではバリアを削ることはできない。

そこで、相手のバリアをはがせる技も取り入れていく必要がある。

テイルスは相手の頭上から攻撃をすることが得意なので、それ系の技をどんどん使っていきたいトコロ。

プロペラダッシュは相手のバリアをけずって引いていけるし、その後Uターンしてまた戻ってくることも可能だ。何といっても頭上からの攻撃なので、わりと安全にバリアをけずれるということが利点といえるし、相手をちょっとうかすこともできる。

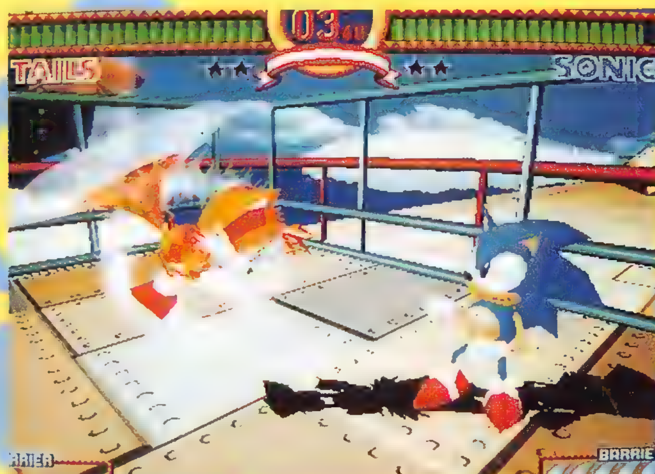
ちなみに通常は3回までしか方向転換ができないプロペラダッシュだが、これをハイパー使用時に使うことにより連続で5回までピョンピョン飛び回ることが可能となる。



上からの攻撃、プロペラダッシュ。テイルスの得意技の一つだ。

相手の上を通過した後にはくるりとUターンをするが、普通はⓅで左、Ⓚで右へと蛇行するようにとぶ。その動き方は、ボタンを押す微妙な早さで変化するので自分なりにつかむしかない。できればプロペラダッシュの一発めで敵に当てるようにしたほうが有効だ。

それから、主人公ソニックが得意とする技のひとつ、スピンアタック。この技をテイルスも出すことができるのだ。



ハイパーモードで、さらに飛びまくるしかない!



主人公ソニックと同じ技、スピンアタック。

これは、相手のバリアを最大2つまでけずることが可能だ。

ぐるぐるキックも、バリアを一つはがすのに、役に立つ。

パンチまわりこみもバリアをけずれる技ではあるが、これはリスクがともなう。というのも相手の後ろに回り込めるのはいいが、その後自分のほうが不利になってしまうので要注意。



ぐるぐるキックで近付いていってバリアをはがそう。

具体的にいえば回り込んだ後で同時にⓅを出した場合、自分よりも相手のほうが優先されてしまうということを、覚えておいたほうがいい。



パンチ回りこみで後ろに回り込んでも、気を抜いてはいけない。

バリアがないときは回避だ

相手によってバリアを全部はがされてしまった場合に、必要不可欠となってくるのが避けからの攻撃。テイルスの避け攻撃はバリアを削りにくいため、強いとは言い切れないがガードできない状態ではそんなことも言ってはいられない。

この中で強いて挙げるならよけパンチからつながるぽかぽかコンボが、わりと使えるぞ。これは特に反撃をくらうスキがある訳でもなく、ピンチになったら使っていっていいだろう。

よけハイキックは相手をうかせることができるのだが、これはスキが大きいのでやや不安が残る。

地上戦においてより強力な攻撃をもつ相手と向かい合うよりは、しっぽを利用した空中からの攻撃をしかけていったほうが、よりテイルスらしい闘い方ができるだろう。

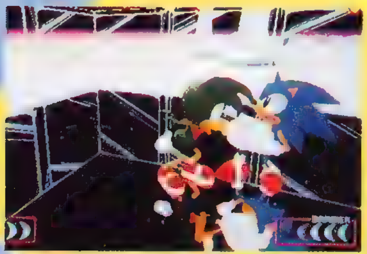
つつきまくるゼ！
ビーン



きつつきストレートでのゴリ押しが強いビーン。対策もあることだし、遠慮なく使っていこう。
担当：GED

近距離でのカナメはきつつきストレート

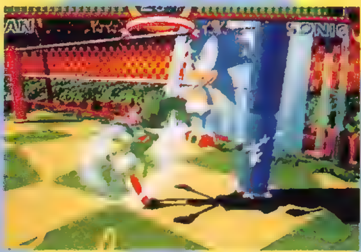
ビーンがメインとする攻撃といえば、技の出が早いくちばしアタックから始まりバリア破壊技で締める「きつつきストレート」にほかならない。この技は、べつにPを4回押したあとにレバーを入れる必要はないので、早めに入れておくのがコツだ。きつつきストレートの後は硬直が短いので、再びきつつきストレートでバリアを壊しにいく、といったゴリ押しもかなり有効。



きつつきストレートでバリアを削れ！

これは、前号で対策をたてられた（ビーンのPはしゃがめばかわせるってヤツね）からといって、使えなくなってしまったわけではない。極論を言ってしまうと「バリアを早く削りきったほうが勝ち」なので、これはかなり有効な手段なのだ。

ハイパースタートを使った場合は、きつつきストレートではなく、きつつきアタックのほうを狙っていこう。相手にバリアがないならなおさらだ。ハイパーの効果時間をフルに活用するため、ダウン効果のある技はなるべく使わないのが基本。寝っころがって時間稼ぎをされないようにしよう。



ハイパー使用時は、倒されないようにラッシュをかけよう。

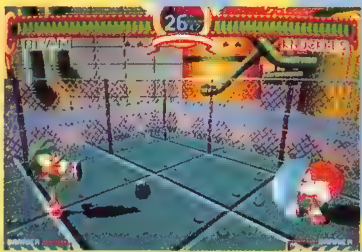
遠距離ならシュートだ！

きつつきストレートのところで「早めにレバーを横に入れておく」と書いたが、いきなりレバーを入れてしまうと「ぐるぐるストレート爆弾投げ」に化けてしまうので、まずPを一回押したあとにレバー！を入れ始めるようにしよう。ぐるぐるストレートはまだ許せるが、その後のばくだん投げは相手の距離に合わせて放り投げるので、密着状態だと自分にまで当たってしまう。注意しよう。



頭上注意！密着での爆弾は危険だぞ。

遠距離戦で頼りになるのが「ばくだんシュート」。これはわりとモーションが早く、使いやすい。ただ、相手にもよけ攻撃があるので、ただ距離だけを見て撃てばいいというわけではない。相手が何か行動した後や、バリアを削りきった後ならさらに効果大。



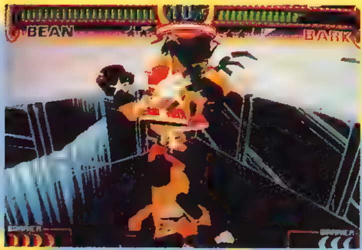
遠距離ではシュートが使える。

ばくだんシュートにしか注目していない相手には「ばくだん3つ投げ」も混ぜていこう。この技は前後移動で簡単に避けられてしまうものの、相手の両脇にも爆弾が落ちるので、よけだけで避けるのは難しい。「遠距離ではどうせシュートだろう」と思っている相手に有効だ。

こちらが避け攻撃をするなら、バリア破壊技で当たればダウンを奪える「よけくちばし」がいい。遠い場合は「よけくちばしダイブ」にしよう。



よけを多用するヤツには、ばくだん3つ投げだ。



つつきまくれーイ！

追い打ちもばくだんで

投げは、通常投げよりコマンド投げの「もーれつアタック」のほうがわずかに（P1発ぶん）ダメージが上。余裕があるならこちらを狙っていこう。打撃技ではないが、投げもバリアを破壊できる重要な技だ。

「まわりこみ」や「くちばしまわりこみ」などは、せっかく背後に回り込んでも相手のほうが早く攻撃できるため、慣れている相手にはなかなか通用しない。無理に使う必要はないぞ。

ダウン攻撃は、どうせ同じダメージなら「ふんづけ」よりも「ばくだん投げ」のほうがいい。技のあの隙は大きいが、そのぶんモーションが早いので、受け身をとらずに落ちた場合は追い打ち確定だ。

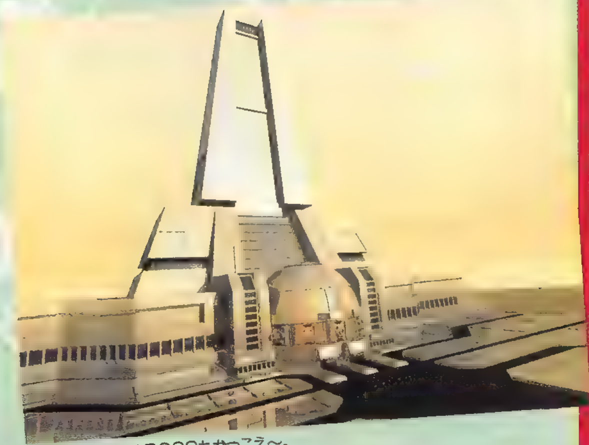


ばくだん投げで素早く追い打ち。

こちらが浮かされた場合、受け身をとるだけでなく「空中ばくだん」という選択肢があることも忘れないように。基本的なことだが、ダウン・受け身・受け身後の攻撃、の3種を使い分け、相手のペースにはまらないようにすることが大切だ。



受け身のあとにもばくだんが投げられるよ。

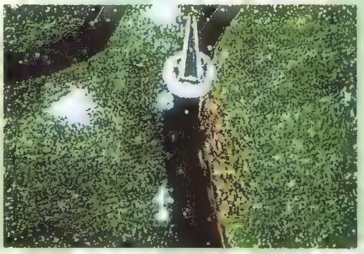


こうして見ると、4BOSSもかっこえ〜。



エリア5

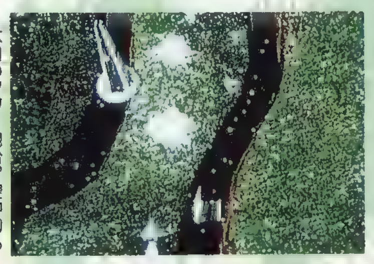
スタート直後から気が抜けないぞ。川の中からいきなり、タワー砲台が出現するのだが、今までの物とは違って、上半分が回転してレーザーを撃って来る。



まずいきなり1本目のタワー砲台出現。

レーザーは、いきなり狙って来るわけではないのだが、少しずつ角度を変えて自機のほうへ照準を動かして来る。

5面以降のタワー砲台はすべてこのタイプなので、出現、即撃破が理想。そんなに堅くないけど、だいたいの出現位置は覚えておくこと。



2本目のタワー砲台。空中物も混ざるので注意。

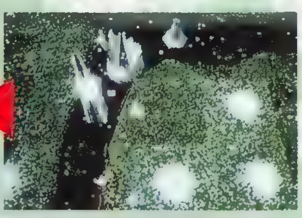
2本目が左の川の中から出現するが、この時は空中の敵も出現しているので気をつけよう。

3本目のタワー砲台は右から出現する。

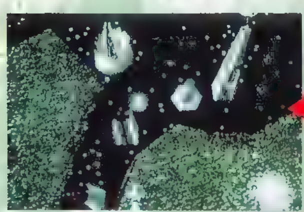


3本目のタワー砲台。

川が一本に合流して海に流れ込むあたりで、4本のタワー砲台が次々に出現するのだが、ここはもたもたしていると非常にヤバイ。出現パターンをきちんと覚えておいて、早めに破壊してしまおう。



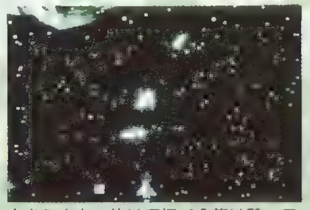
1本目と2本目の出現位置。



3本目と4本目の出現位置。アイテムは残念ながら緑。

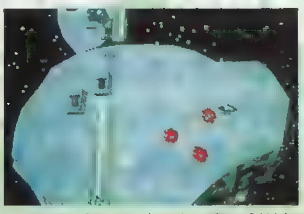
ここで出るアイテムは、残念ながら緑の固定だ。4ボスを緑でやった場合は稼ぎのために取っても良い。

タワー砲台の後、ザコボートが右から4隻、左から2隻出る。タワー砲台でもたついているとけっこう、うっとうしい。あまり無理して撃つより、弾よけに集中したほうが安全だ（左から出て来る2隻はなるべく撃っておく）。



左から右上へ抜けて行く2隻は撃っておきたい。

流氷地帯に入ると、再び空中物が出現し始める。ランクが高いと、テラジが出ることが多く、油断できない。



緑でテラジはね〜辛いよ。青の3WAY以上なら楽できるよ。

前回の4エリアボスの攻略で書いたが、4エリアボスも青で倒して（ちょい難）4WAYのままで来ていれば、この辺が楽になる。

流氷地帯が続く中、しばらくはザコボートと空中物の混合攻撃が続く。

大きな流氷の上に、開閉砲台が4つ付いている。右のほうにソルがあるから忘れずに出現、破壊しておく。



巨大な流氷の右の方に1本目のソル。忘れずに。

アムル様〜

写真を見てもらえば一目で分かるが、ブルードラゴンが登場するぞ。

画面右端から現れてそのまま左へ飛び去って行く。

正確な出現条件は今の所よく分かってないが、ソルを出しまくりで来ていれば、大体出るようだ。

ちなみに、若い読者のために説明しておくと、このブルードラゴンは、1987年に同社から発売された縦シュー「ドラゴンスピリット」の自機（!?）なのだ。

3年半後に続編の「ドラゴンセイバー」も発売されている。



ああ！なつかしきドラスピ…。

この大きな流氷の直後、やっと左側から出現する流氷の上に青アイテムが乗って来る。
アイテムの上にデローラがいるので、なるべく早く壊して、右のほうの小さな流氷のソルを撃ちに行く。

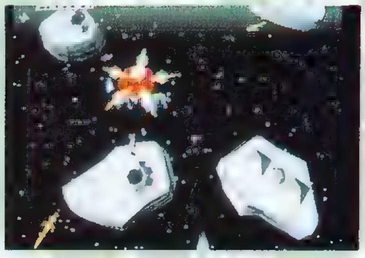


こんな小さな流氷の上にソルが！なんか、かわいい。



ガルデローラを撃ってからソルを出しに行こう。

次に中央からガルデローラが乗った流氷が出現。すぐに左からソルが出る小さな流氷が出現する。
ガルデローラをさっさと破壊して、ソルを撃てば問題なし。
この直後に、星型の中型機が上空から降りて来るのだが、こいつがなかなかにいやらしい。
回転して少しずつ発射角度を変えながら、5方向に針状の弾（けっこう速い&見にくい）を発射してくる。
こいつらに対しては、出現場所を覚えておき、はり付いて撃ち込んで一気に破壊してしまおう。


星型の中型機。けっこうイヤな敵だ。はり付いて撃ち込め。

2機目の星型中型機が間をおかずに出現する。ここからが少し難しい。
右上の流氷のデローラ×3からボロボロ弾を撃って来るのに気をつけながら星型中型機を撃ち、すぐにデローラ×3も撃ってしまおう。多少弾よけさせられるが仕方ない。


右上のデローラ×3からの弾が実に辛い。星型を早く破壊しよう。

ここは左側から、ソルが3本も出る流氷が右上に向かって流れて行ってしまうので、もたもたやっているとソルを撃ちもらす場合がある。

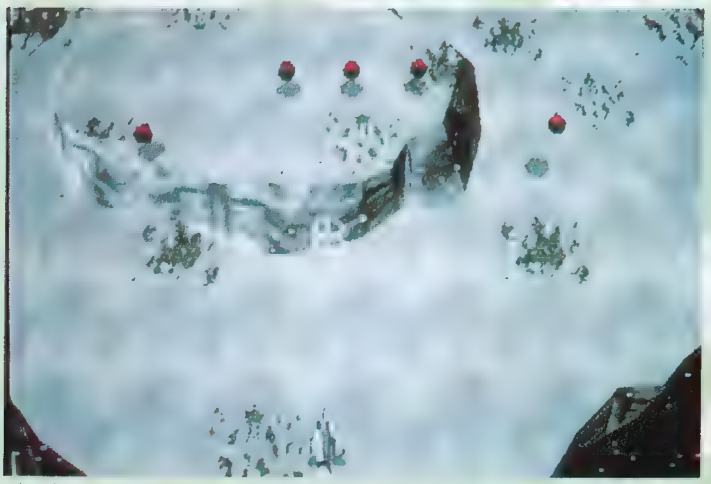


左からの流氷にソル×3が出現。もたつくな。

この後、星型中型機やその他の空中物が出るが、しばらくは問題ないと思う。
陸地が見えて来る辺りで、タワー砲台が4つほぼ同時に出現して来る。
青の3WAYか4WAYを持って来ていれば、最初に2つ同時に出現するタワー砲台をいっぺんに撃てるので、余裕だ。


タワー砲台×4。手前の2つは同時に出現。

4本のタワー砲台の後は、間をおいて2本、タワー砲台が出現する。空中物も同時に出ているが、特に問題なし。


プラグザカート地帯。パワーダウンしているとキツイ。

この後に、プラグザカート×5が同時に出現するので要注意。青が3WAYか4WAYなら、あらかじめ弾を撃ちまくっていれば問題なし。
プラグザカート地帯の後、写真①の所でソルが3本出るのだが、実はちょっと注意が必要。
このゲーム、ブラスターの着弾までの時間がちゃっかり自機の高度によって計算されている。1〜4面までは、かなり低空飛行していたらしく、ブラスターを撃ったらすぐにソルにヒットしていたし、そもそも、照準にロックオンしていなくても、ブラスターの弾道上にソルが存在すれば破壊できた。
ところが、自機が高い所を飛んでいる場所では、ブラス



写真①ここのソルは、のんびりやっていると撃ち逃しやすい。


それほど問題ないでしょう。



写真②覚えていれば、問題なし。

ターが着弾するまでに時間がかかるし、正確に狙って撃たないとヒットしないようになっている。
　エリア5以降は、このような状況で、ソルを出現、破壊しなくてはならない場所が何カ所かある。こういう場所はこれまで以上に正確にソルの位置を覚え、迅速に処理しなければいけない。
　ということで説明が長くなったが、写真①の3本ソルは、適当にやっていると撃ち逃げしやすいぞ。
　しばらく進むと写真②の場所でソルが2本出る。特に問題なし。
　ここからボス直前まで、砲台を落として行く中型機と、空中物の混合攻撃だが、特に難しくないだろう。
　ボス直前、ガルバーラが2つある所で、赤ソルが出る。
　アイテムチェンジも出るが青のままボスと戦う。

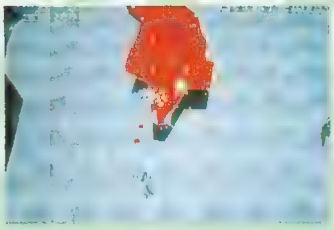


赤ソル出現。


今回のターゲットはこいつ。意外に手強いやつだ。

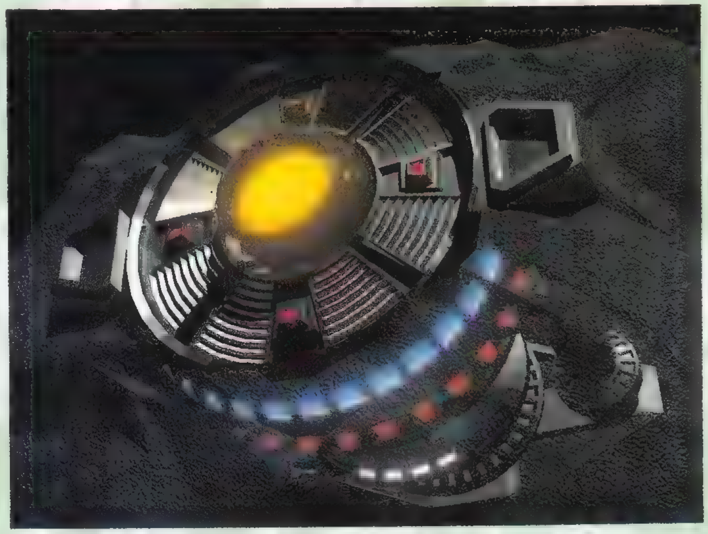
エリア5BOSS

　エリア5のボスは大きく分けて攻撃パターンが2つあり、写真③のように直立して弾をバラまきながら、本体からリップルレーザーを撃って来るモードと、写真④のようにレーザーを撃って来るモードがある。
　写真③のモードの時に、バラまき弾に気をつけながら、なるべく近づいて撃ち込み、写真④のモードの時は、離れてレーザーの避けに専念しよう。


写真③できるだけ接近して撃ち込み…、


やばくなったらサッと避ける。


写真④慣れないと避け辛いレーザー。


次号予告。エリア6BOSSはこの小惑星基地だぞ。

SSSを叩き出せ
GUNBLADE NY
Special Air Assault Force

HARD攻略ももう終盤。ボスに備えて少しでもライフを温存していこう。

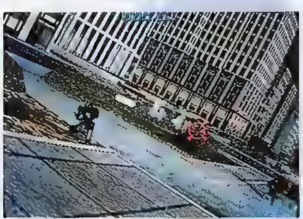
担当：INZーきらり屋

HARD AREA 3 GRAND ARMY PLAZA

全くといっていいほど、遮蔽物となる物がないステージ。エネミーが画面上に分散して、多方向から狙われるという事態を避けるためにも端にいるエネミーから撃っていくように心がけよう。

前々回から言ってきたことだが、今回のこのステージは特にそのことを気にしてやってほしい。

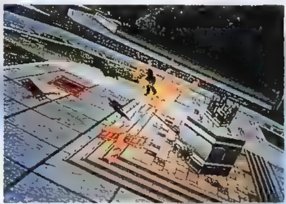
というのも遮蔽物がなくて平らで広い場所での戦いとなるため、ザコが分散しやすいからだ。


地図Ⓐ地点。スタート直後。

ではマップに沿って説明していこう。まずスタートしてすぐのⒶ地点では、2匹のザコとレーザーを撃つ固定砲台が待ち構えている。ここではザコの出してくる弾に注意を配りつつ、固定砲台のほうから先に片付けるようにしよう。なぜならこの固定砲台を残しておくと、あとあとザコが出現してきて画面を振り回された時に、画面端から急に撃たれることがあるからだ。

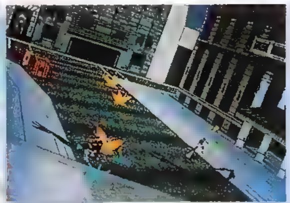
それからザコを倒すと、広場には点々とザコが出現してくる。ちなみに、先にザコを倒して砲台が残っていても、次のザコがどんどん出てくる。つまりさっき言ったような事態に、ならないとも言いきれないのだ。

地図Ⓑ地点の石造りのモニュメントの傍らに、数個の木箱が置かれている。ザコを巻き込んで爆発させようとしても、撃ち込んだところで壊れてくれない。この中には爆薬ではなくて、エネミーが潜んでいるからだ。一定量の敵を倒すと、箱を突き破って姿を現すのを覚えておこう。


地図Ⓑ地点。爆発箱かと思いきや、エネミーが姿を現すぞ。

ここを片付けたら広場の脇の道、地図Ⓒ地点に移る。この辺りにも、エネミーのひそむ木箱が設置されている。

ここで、木箱から現れるエネミーを手早く倒せば次のⒺ地点で、ヘリが飛来してくるのにゆとりをもって狙いをつけられる。

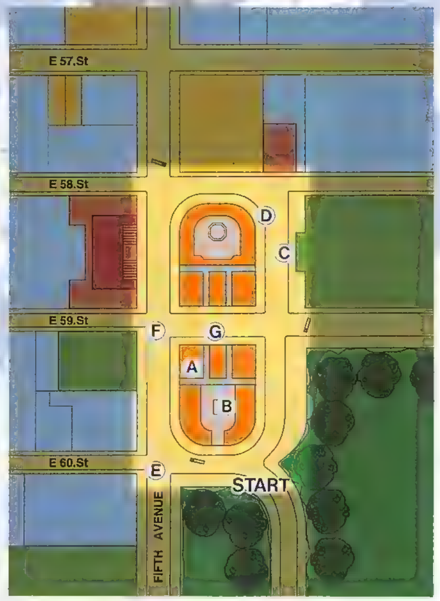

地図Ⓒ地点。右か左か、どっちかから狙っていこう。

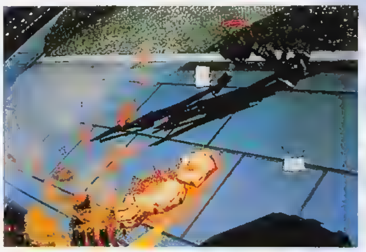

地図Ⓒ地点。うさんくさい、巨大な木箱。

これは重要で、なぜならこのヘリはEASYエリア1のヘリと同様、3匹のザコを降下させていく。それまでにヘリを撃ちおとすことができれば、大幅にタイムを短縮することが可能となるのだ。

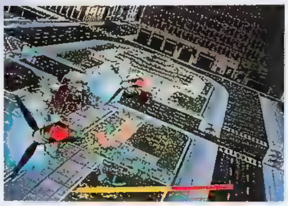

地図Ⓔ地点からヘリが姿を現す。

3匹のザコを片付ければ、対ボス戦へと展開するが、ヘリを落としていればそのまますぐに、ボスとの戦いへと突入していく。




地図Ⓕ地点。ヘリがザコを降ろしていくのはこの辺り。

ビルの陰から現れたトレーラーが広場を回って、真ん中に入ってきたら唐突にボスが中から現れる。


地図Ⓖ地点。3発同時の攻撃の繰り返し。

ここのボスは、EASYファイナルエリアのラスボスと同じで、攻撃方法も変わらずミサイルを3発ずつ撃ってくる。しかしEASYのラスボスに比べてミサイルを撃つサイクルが早く、カメラの視点も遠いので弾が広がる。

ボスは体力ゲージが3分の1くらいまで減ると逃げ去ってしまうので、実質体力ゲージを3分の2減らせばいいわけだ。それまで粘って本体に撃ち込み、ミサイルを相殺しよう。

いよいよラストのステージ。グランドアーミープラザで追い詰めたテロリストリーダーを追って、場所はミッドタウンへと移る。マップ自体はEASYエリア2のミッドタウンと同じだが、エネミーの攻撃は熾烈を極め、カメラが道を通るパターンも全く違う。

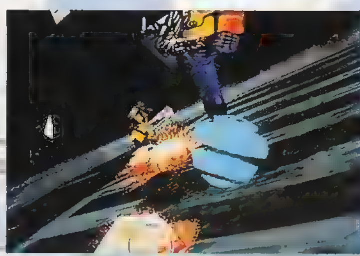
そして何よりも時間帯は真夜中。このステージは照明がなく、通常辺りは真っ暗になる。唯一照明の代わりとなってくれるのは、自分の撃った弾がエネミーにヒットしたときや、

爆発したときに発する光。

つまり、撃つのをやめると暗闇に戻ってしまうのだ。

マップではわりと狭い範囲しか移動しないのだが、細かくきざんでザコが大量に出現するため、実際よりも長く感じる。

地上を跳ね回るザコと、空中をとぶザコに挟まれて苦しい戦いを強いられることになるが、何としてもラスボスまでライフを温存していきたいところ。



地図Ⓐ地点。空中の奴が現れる前に地上のザコを片付けろー

狙ったエネミーを確実に仕止めていくのも大切だが、守りに転じてミサイルだけを落としていくことも、重要となってくるステージだ。

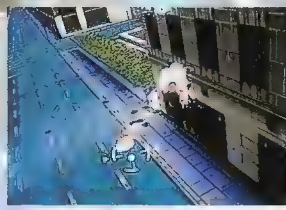
2つ目の地図Ⓐ地点では、初めに地上のエネミーが待ち構えていて、倒していくうちにすぐに空中のエネミーが現れて人数が増えていく。

ここが片付くと、地図Ⓑ地点に移るわけだが、Ⓐ地点から建物を迂回していくときにヘリが通るのは、左上を回るルートと右下を回るルートの2種類がある。これは、その時ヘリが通過している位置によって変わる。



地図Ⓑ地点。視点が高くなるため、撃ちづらい。

地図Ⓑ地点では、まず空中でエネミーが待っていて、わりと遠くても弾が飛んでくるので暗がりに惑わされないようによく見ておこう。

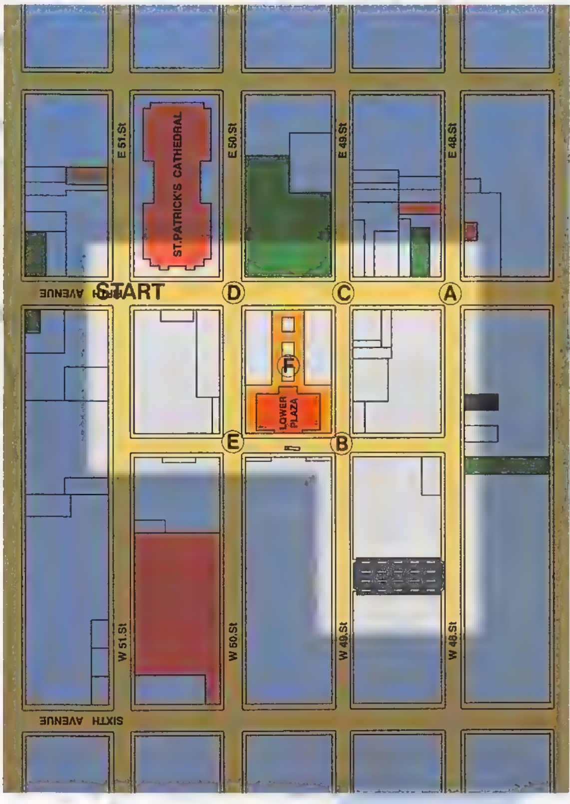


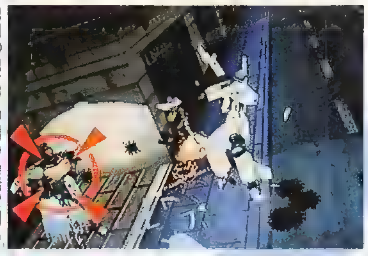
地図Ⓒ地点。ヘリが振り返ったところにエネミーが。

地図Ⓒ地点のほうへ移動して、ここに居るのも、Ⓓ地点に居るのも、主に空中のエネミーなのでこれを倒して通過する。

そして地図Ⓔ地点、ここはこのステージの中でもかなりキツい場所だ。空中のエネミーに加えて、地上のエネミーが交互にしつこく出現する。

ちょっと窪んだロアープラザを抜けて、地図Ⓕ地点でも地上のエネミーと空中のエネミー両方が出現する。ここを通過して突き当たりのストリートにいるエネミーを一掃すれば、ついにテロリストのリーダーが姿を現し、最後の反撃に出てくるぞ。





地図Ⓓ地点。仲間の爆発で明るく照らされるエネミーたち。



地図Ⓔ地点。ここはステージの中でも、かなりの難所。



地図Ⓕ地点。この突き当たりのストリートにボスがいよいよ…。

ガンブレードNY 第3回

こんにちは。ガンブレが日本で3番目にうまいみたいな(6月30日現在)山本のガンブレ解説、今回はSCORE ATTACK REMIXについて。

ガンブレードNYの製品コンセプトは「レースゲームのようなガンゲーム」、Aーにより発生する無限のバリエーションの持つリピート性である。コンティニューなしが理想だがインカム的に問題があるかも…まぁ実験としてそういうのも入れてみようか…ということで作られたのがSCORE ATTACK REMIXだ。いわばこれはガンブレード本編の最高級の食材で作ったお茶漬けなのである。ちなみに飛び交う数字はデバッグ中に出ていたのを気持ちいいからそのまま残したものだ。

明るいハイスコアの明日のためにはスコアの法則をつかむことである。敵に連続ヒットすると点数の倍率が上がるのは見ればわかるが、右手に当たって銃を落とした後は倍率が2ずつ上がることに気付かれただろうか?

HP4の敵に4連続ヒットすると、ヒットボーナスは10×(1＋2＋3＋4)＝100点、敵破壊点(緑数字)は10×(Σ1〜4)で同じく100点入る。ここで仮に2発目が右手に当たったならば、ヒットボーナスは10×(1＋2＋4＋6)＝130点、敵破壊点は10×(Σ1〜6)＝210点となる。これがHP7のデブであれば通常なら得点は280＋280＝560点であるが、1発目が右手に当たるとなんと490＋910＝1400点という大量得点となりおいしくいただけるのだ。

というわけで敵を撃つときは上半身少し(向かって)左を狙うのがいい。敵の弾は右手から出るのでもし撃たれたとしても相殺する可能性が高い。銃が飛んだら倒すまで撃ち込む。堅い敵ほどこれは重要となる。逆に柔らかい敵は頭ヒットの257点を狙ったほうがいい。

ここでお知らせ。SEGA AM3研とゲーメスト誌の共催による「GUNBLADE NY SCORE ATTACK FESTA REMIX」が8月1日より8月30日まで全国14のSEGA店舗で開催される。今こそ日頃の腕を全国レベルで競う時だ。日頃やってない人もこの機会に参戦してくれ。集計は私自身がやるのでメッセージなども書いてくれるとうれしい。

ディレクター 山本信(SEGA AM3)



山中湖で打ち上げ。

MID TOWN or TIMES SQUARE分岐の条件は？

SCORE ATTACK REMIX(S・A・R)

1面6000点以上を獲得すると「MID TOWN」へ、でなきゃ「TIMES SQUARE」。意外にTIMES SQUAREへ行く人が多いんじゃないかな？

さて、ページの都合によって今回はちょっと詳しく説明できなくなるが、基本は敵エネミー出現位置及び点数の高い車やドラム缶の配置を覚える事にある。

今回は高得点獲得、敵エネミー出現位置を「MID TOWN」、「TIMES SQUARE」の両方を紹介するので、しっかりと覚えてほしい。

S.A.R.2 MID TOWN

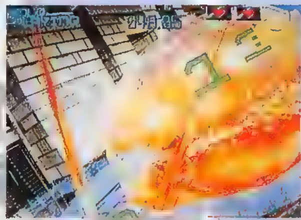
通常ゲーム、イージー2面にあたるのがこの「MID TOWN」である。基本的にほかのステージに比べ、高得点は獲得できない。だが、難易度的には敵エネミーの動く範囲が狭いので、簡単な方になる。

S・A・RのMID TOWNはイージー2面と足取りがまったく同じになり、敵配置も同様になる。

MAPスタート地点をA地点にしてこれから説明していこう。

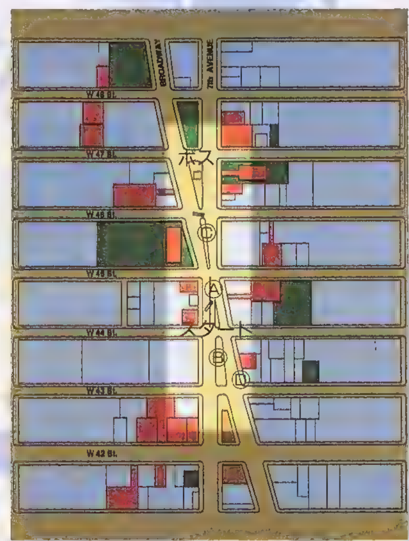
A地点、ここではバズーカを持ったデブエネミーが両サイドに計2人いる。こいつらは左から倒し、武器を破壊して500点獲得するのが理想だ。

次にB地点では、トラックから爆発物をエネミーが搬出しているので、倒さず粘って箱の爆発にエネミーも巻き込もう。これで、エネミー点数300点×3だー！


B地点の爆発物を狙ってエネミーを巻き込め！

ウエスト50stからイースト50stに向けてエネミー2人が走っていく。ここがC地点になる。このエネミーは、移動中に倒して時間を稼ぐのが理想だ。で、記入してあるC地点ではエネミーがビルの上から3人降りてくるので、一掃しよう。

こいつらを倒すと、通ってきた道を戻りながらD地点へ向かう。

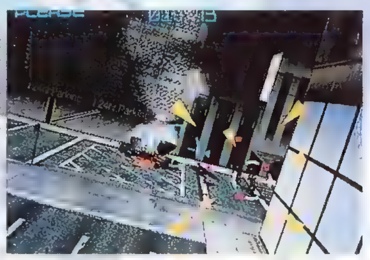



C地点では、まずこの2人が走ってくる。武器が取れればデブだけで500点以上をゲット!!

D地点では、エネミーが2人走って逃げようとしているので、なるべく早く倒すようにしよう。すると、左側のトンネルの中から再びエネミーが2人くる。ここも時間を稼ぎたいので、さっさと殺す事を考えよう。

E地点では、D地点の敵を倒した時間によってカメラアングルが異なり、遅いと一度B地点の方へまわってからE地点へ向かう。E地点は、紫色のエネミーが3人F地点へ向かって走っていく。自分に近い奴から倒していかないと、ヘリが一番前を走っている奴に追いつこうとし、タイムロスになるので注意。

MID TOWNで恐らく一番きつい場面になるのがF地点だ。ここでは、紫色のエネミーが何人か出てくるほか、ブースターを付けたエネミーが9人ほど空から襲ってくる。このラッシュを抜ける事ができれば、ボスまでいくことが可能だぞ。


D地点のエネミーを倒し遅れると、B地点まで戻ってからE地点へいく。

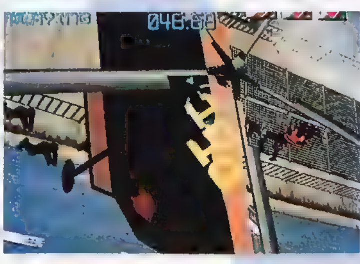
S.A.R.1 TIMES SQUARE

ノーマルゲームのイージー1面にあたるタイムズスクエア。基本的にこの面も時間がなく、早目早目でエネミーを倒していかなくては得点を稼ぐ事ができない。

マップA地点、エネミーが4人画面中央から上部へと走っていく。こいつらははじめ撃たず、タクシー地帯まで走らせよう。で、タクシーを撃ち、爆風で300点を取りまくるのだ。

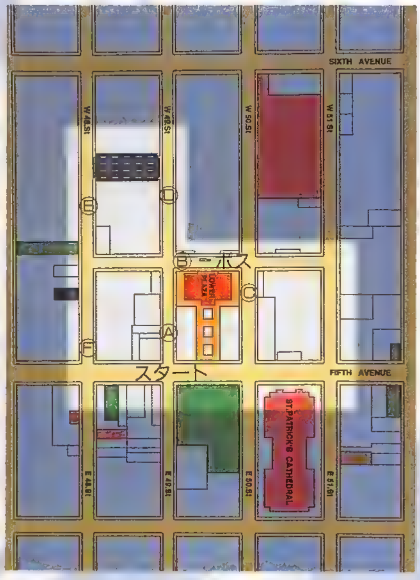

A地点、初めのエネミーはタクシーの爆発で倒すとお得！

次にB地点では、エネミーを積んだ武装ヘリが紫色のエネミーを3人落としていく。こいつらは、右か左に弾を撃ってエネミーをばらさないようにして倒そう。

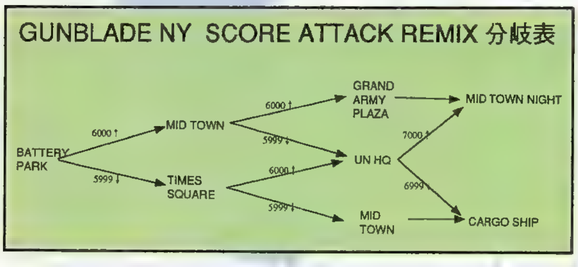

B地点のヘリ。撃ち込むと10点ずつ入り、破壊も可能。

B地点のエネミー3人を倒すと、再びヘリが出現する。ここがC地点となる。ここでもB地点と同じように、エネミーを3人落としていくので早目に倒そう。

D地点に移ると、エネミーの超ラッシュが待ち受けている。エネミーはだいたい10人ちょっと出てくる。なるべくエネミーをまとめるようにして倒そう。ここさえクリアできれば、待ち受ける残りはボスだけだぞー！




D地点のエネミーラッシュ。タクシーを使って爆風で倒せ！



戦国ブレード

今度は下コースのほうをいってみよう



©1995 1996 PSIKYO

SENGOKU ACE EPISODE II ™

下コースのほうは、上のほうとは違う展開が待ち受けている。結構キツイが、エンディングも違うから、両方クリアを目指そう。

担当：M.D.S.ジョッキー★笹岡

城内下ノ段ステージ

ステージボス
1次形態：下界神「唖邪李像」
2次形態：「仇魔獣(キュウマジュウ)」

このステージは、ラス前ステージだけあって、覚えていないと進めない場所が多々ある。まずはどこにどんな敵が出てくるのか、敵の出現パターンを覚えることから始めよう。

逆に言えば、覚えてしまえば、おのずと対処方法もわかってくるので、敵の出現パターンを覚えること＝攻略法となるぞ。

では、例によってステージの最初から順番に見ていくとしよう。

赤いザコ地帯

まず、この面までノーミスで来ていた場合は、この面のところどころに出てくる灯篭型のザコに注意してプレイしていきたい。

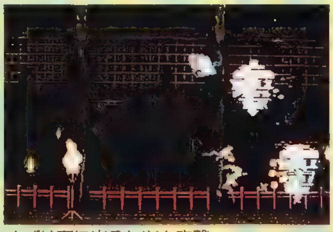
これは前回も言ったことだが、ノーミス状態だと、灯篭ザコが3WAYを撃ってくるからである。

この3WAYは、この面では注意してやればちゃんと避けられるような弾なので、ちゃんと灯篭ザコの出現場所を覚えて、灯篭ザコの出るところでは前もって構えるようにしよう。

でもって、この場所は、最初にちょっとザコが出たあと、赤いザコ（コマのような形のヤツ）がまず2匹、続けて3匹が1セットで2回出てくるぞ。

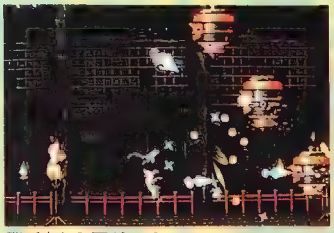
ここは、初めの2匹は離れて普通に壊して行けば良く、続いてくる3匹×2匹は、前回もやったように、下に出てくるヤツから順番に撃ち込んでいく方法が良い。

まず、下に出るヤツを前のほうに出ていって速攻で撃ち込む。



まずは下に出るヤツを攻撃。

そして、弾を撃たれたら徐々に下がっていき、右端に付いたらそこから上に逃げるようにする。ヤツの通常弾を大きく避けるカンジ。



弾が来たら下がって…、



上のほうに切り返す。

一番上に行ったら、こんどはそこから切り返して徐々に下に下がっていくように避ける。

気を付けたいのは灯篭ザコ。3WAYに細心の注意を払おう。

中型機×6 牛鬼

赤いザコを抜けると、今度は縦長の中型機が画面いっぱいに6機降ってくる。



中型機が来たら、すぐにサルを置く。



さっきと同じようなカンジで弾が来たら下がる。

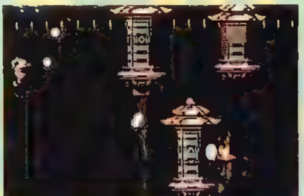
この中型機は、ちゃんとパターン化していかないと、ボムを使わされてしまうぞ。ちゃんとパターン化すれば、ボムはいらない。

まず、右下に中型機が降りてきたのが見えたら、すぐさまサルを溜めて、サルを目の前（写真の位置）に置く。

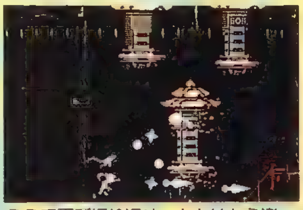
そしたら、次にその中型機から弾が来るので、徐々に下がって避けていき、画面を回る。

ゆっくり画面の左上のほうまで行くと、ちょうど中型機からの弾が途切れる。ここですかさず今度は下に切り返して、さっきと反対方向に画面を回ろう。

すると、今度は画面の下の中央あたりの所で、中型機からの弾が途切れるはず。今度はここで切り返そう。



切り返して下に行き、画面下中央に。



ここで再び切り返す。あとはもう楽。

これで大体4機の中型機は壊れているはず。残りの2機は普通に切り返していけば簡単に避けられるだろう。画面

を回るタイミングとコツを覚えよう。

さて、次に控えているのは、中ボス。牛の顔に6本の脚。どこからどうみても「牛鬼」である。

こいつは、正面に速いデカイ弾を吐いてきて嫌なので、速攻で倒す方法をお薦めする。それに、速攻で倒さないと、画面の上のほうから赤いザコがボスと同時に出てきてキツイ展開になるぞ。

まず、こいつが現れたら、すぐにサルを溜めて、溜まったらすぐにヤツの正面にサルを置く。


牛鬼が出たらすぐにサルを置く。

次に、上から赤いザコが出てくるので、その弾を避けつつ、ヤツの正面に移動。ヤツが弾を撃ってくるので、ヤツの正面で弾を待って、弾が来たら、正面にチョンとはずれるように避ける。

同時に、ヤツに対してショットを連射するのを忘れないように。


速い弾をチョンと避ける。上からの弾も注意。

こうして速攻すれば、ヤツは2回目の弾を吐くぐらいの所でオダブツするハズ。ヤツを倒してたら、そのあとは上の赤いザコのほうに集中して、タコミスしないようにしよう。こいつも正面に入って速攻で倒すのが一番いいぞ。


赤いザコは正面に入ってしまって撃とう。

なお、ここではごくたまーに(○分の1の確率)、なつかしのタヌキが中ボスとして登場することがある。

こいつが出ると、パターンも崩れるし、慣れてないし、近い場所で弾を撃たれるしで、いいことがない。なので、ここは素直に、運が悪いと思ってボムを使ってしまおう。

まあ、珍しいモノを見たと喜ぶのも一興だ。

ボス前 中型機～灯篭ザコ

中ボスを倒すと、続いて中型機がまたまたやってくる。

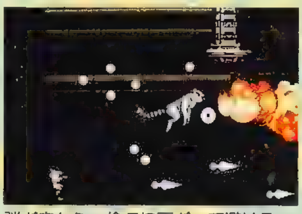
今度の中型機は、弓兵ザコとの混合攻撃である。ここは、


サルをこの辺に置いて、自機は下で撃つ。1匹めを速攻。

まずさっきのように、中型が出てきたのが見えたら、すぐにサルを中型機の目の前に置いてやる。

そして、自機は下に逃げていって、まずは中型機の1機を速攻で破壊しよう。弓兵が下に来たら、自機は画面の一番下でしのぐようにする。

中型機からの弾が来たら、画面の前のほうから、後ろのほうへと引きつけつつ徐々に逃げていこう。ゆっくり引きつけるのがポイント。


弾が来たら、徐々に下がって避ける。

弓兵にも多少は撃ち込んでいかないと、画面下まで来られなくなってしまってどうしようもなくなるぞ。こうなってしまったら仕方がないのでボムを使用する。

ここを抜ければもうすぐボスだがここで灯篭ザコのラッシュで来るから、気を抜かないようにしてボスまでいこう。

ボス1次形態 下界神「喧邪孝徳」

ボスの1次形態は、ちゃんと避けてサルを撃ち込めばボスの弾1セットで片が付く。

ボスは初め、上から下のほうに移動しながら、自機に弾を撃ってくる。ボスが実体化したらすぐにサルを重ねられるように、あらかじめサルを溜めておこう。

さて、ボスは自機に向けて、初め通常弾の5WAY、と同時に速い弾の3WAY、2WAY、3WAY、2WAYと、連射してくる。この弾は確実に自機のほうを狙ってくるので、自機は画面の下のほうで待って、弾が来たら画面上のほうに逃げるようにしよう。

次にボスは、速い弾を2連射してくるが、これは自機を


狙ってくる速い弾は、大きく動いて避ける。

狙う弾～狙わない弾と連続で来るから、弾が来たらチョンと避ける方法でいい。

普通に撃ち込んでいればこの辺でボスは2段階目に突入と、ボスの周りに付いている石が飛んできたりやっかいなので、やはり速攻で撃ち込んで倒してしまうのが一番簡単。

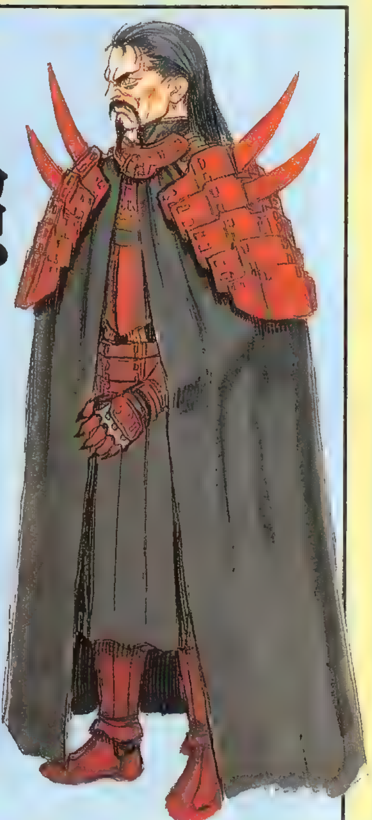
ボス2次形態「仇魔獄」

ボスは、弱いほうの部類に入るボス。攻撃方法が単純なうえにパターン化しなくても十分に避けられるくらいの弾だからである。

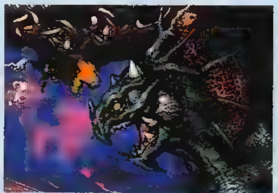
このボスの弾は、かならずボスの正面に（自機を狙わずに）通常弾の7WAY＋5WAYと、それにプラスして速い弾を3方向に渦巻き状に放射してくる。

これは、ボスの左上のほう

東方将軍 御鏡巌照（ミカミ ゲンショウ）



かつて名将の名を東の地に轟かせた武人であったが、ある日を境に豹変、異界皇「神龍」復活のため大規模な女人狩りを行い、自らの妻と3人の娘たちをも、その贄としたといわれる狂将軍。


異界王　神龍。こいつもまたデカイ。


超鬼童巨神　骸王。でっかいガイコツのようなヤツ。

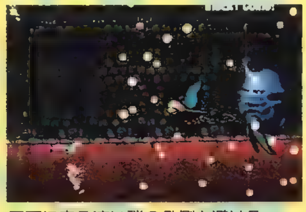


ついに追い詰められた東方将軍。切り札を出してくる！

に必ず速い弾が来るので、なるべくその弾の外側を避けるように、ボスの上下の隙間を避けていくのが良い。

やむをえない場合は、ボスの速い弾の隙間を抜けるが、良く見ていけばかわせないような弾じゃないので安心して避けに徹しよう。

このボスは基本的にこの攻撃の繰り返しだけ。ボスの上下の動きに注意しながら避けよう。


正面に来る速い弾の外側を避けるようにしよう。

百鬼楼ステージ

ステージボス 東方将軍「御鏡 厳照」 異界王「神龍」

いよいよ今度は、城内の百鬼楼までたどり着いた。ここで下コースの東方将軍との最終決戦が開かれるのだ。

さて、この面では、注意するべき場所は少なく、きちんとパターンを作ることによって、実はボムなしでもクリアできるくらいの比較的楽なステージになっている。

しかし、やり方を間違えると簡単に死ねるステージなので、気を抜かないようにしっかりプレイしていこう。

初めのザコラッシュ～弓兵地帯

ステージの初めは、高速で突っ込んでくるザコのラッシュがある。

このザコラッシュは、普通に上下に切り返していけば、ほとんど問題ないだろう。

問題は、続いてくる、中型機＋弓兵ザコの混合攻撃地帯だ。

ここは、初めにまず中型機が見えたらすぐ（というか先読みで）サルを溜めて、すぐに中型機の目の前にサルを置こう。中型機からの弾を撃たれる寸前ぐらいが望ましいタイミング。


中型機が来たらサルを置いて…、

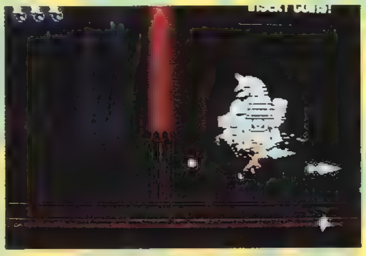

自機は下に逃げて、弓兵の処理にいそしむ。

サルを使ったら、自機は右下のほうに逃げ込むようにする。ここから中型機、および弓兵に対して撃ち込むようにするといい感じだ。

もしもここでサルが切れて、弓兵が画面の下まで来そうになっても、自機の手裏剣ショットを接近して連射して速攻で倒すようにすれば、下で弾を撃たれることはないだろう。

中型機が残ってしまった場合には、同じく中型機のほうに近づいて、手裏剣ショットを連射して速攻で何とかしよう。

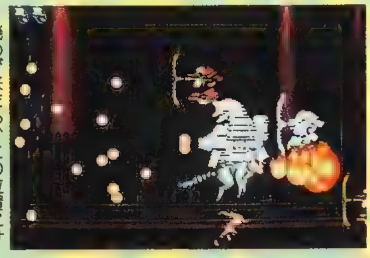
2機めの中型機も同様にやれば問題ない。


残った弓兵や中型機は、近づいて速攻で処理。

3機めの中型機は、2機めを倒すのが遅すぎると出てこないことがあるが、再度サルを置く。

このとき、サルを置く場所に注意。3機めの中型機は、画面の端まで来られないので、単純に重ねればいいというわけでもない。

中型機と弓兵ザコの両方に対して炎が当たるように、うまくサルを置こう。具体的には写真の位置を参考にしてもらいたい。


3機めが来たら、この位置にサルを置くのがベスト。

縦長中型機×3

弓兵地帯を抜けると、今度は縦長の中型機が3機連続でやってくる。ここでは突っ込むザコも同時に出てくるので、両方の弾を良く見ることが大事だ。

まず、先ほどの中型機がまだ倒せずに、画面上に残ってしまっている場合。このような場合は、なるべく縦長の中型機が出てくるまでに、中型機に接近してショットを連射して倒すようにする。


3機めの中型機が残ったら、急いで倒したい。ダメだったらボム。

それでもまだ倒せないようなら、しょうがないので、ボムを使ったほうが安全。下手にここで中型機＋縦長中型機×3を同時に相手にしようとすると、まずは死亡確定。安全にボム使用をオススメするぞ。

中型機自体の攻撃は、速い弾を連射してくるだけなので、ザコの弾に注意しつつ、上下に回るように切り返していくのが望ましい。上から下、下から上に、弾の合間を見て切り返していくようにしよう。

ここを抜けるともうすぐボスだが、ボス前には再び突っ込んでくるザコのラッシュがあるので気を抜かないようにする。

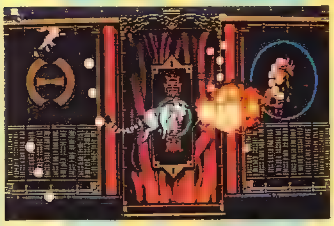
ボス1次形態「蒼核」

まず、ここで最初に出てくるのは、東方将軍の乗り込む丸い玉。

こいつはまず、出現したら、実体化するところにすぐサルを重ねてやるのがいい。

サルを重ねたあとはさがって、ボスからの弾を避ける。最初に通常弾が来るので、これを画面の一番後ろの、画面中央付近で避けるようにする。あまり動かないでチョンと避けるように。

続いてボスから速い弾が来るが、これは速い3WAY弾×3で、上、下、下と3連発で来るから、その場から上にスーっと避ければ何の問題もないぞ。


画面中央から上に避ければ問題なし。

この丸いヤツの攻撃はこれだけ。タメをちゃんと重ねておけば、1回避けたところで壊れるはずだ。

丸いヤツを壊すと、今度はやっと、ボスの1次形態である「蒼核」との対決である。

こいつと戦う前に、ラスボス特有の丸いザコが出てきて邪魔をしてくるので、こいつらを先にショットで始末してから、サルを溜め始めよう。

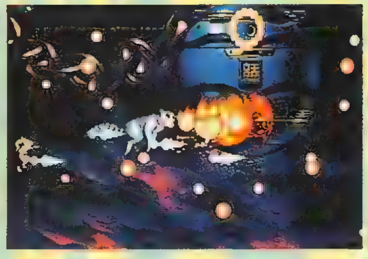
サルを溜めたら、ボスが実体化したところにサルを重ねてやる。重ねたらもちろんショット連射。


ザコを処理したら、すぐにタメに入って…、


ボスが実体化したら、サルを重ねる。

ボスの攻撃は、自機を狙わないタイプの弾なので、毎回同じ場所にいて避けるようにしよう。画面の中央からちょっと下のあたりで避けるのが比較的避けやすく、同時に撃ち込めるので良い。

こいつはちゃんと撃ち込んでいれば、この狙わない弾を



丸いヤツの弾は、この辺で撃ち込みながら避ける。

1セットぐらいかわしたところで倒せるはず。もし撃ち込むのが遅れて倒すのが遅れると、今度はボスから自機を狙った速い弾が、連射で来るので、ちょっとやばい。これが来たら、来ると思った瞬間から常に動いているようにして、大きく避けるようにすると良い。

ボスと対する前に注意点

さて、ラスボスだが、ラスボス戦に入る前に1つ注意をしておこう。

このボスと戦う場合、ポイントになるのは、丸いザコの出てくるタイミングだ。

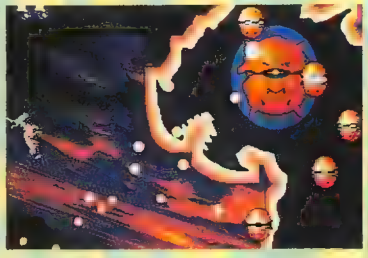
このザコは、倒すと倒された時から一定時間後に再び出現するようになっている。

なので、このザコをどのタイミングで出現させるかが、結構ポイントになってくるのだ。

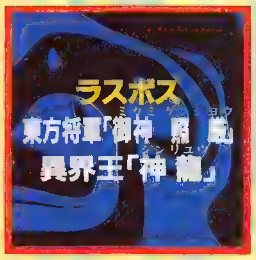
まず、ここの前の、蒼核と戦うまえに、ザコが出現すると思う。このザコを速攻で倒して、そのあとの蒼核も、速攻でサルで倒すようにする。

このときの速攻するタイミングが、毎回一定するようになれば、もう簡単だ。あとはこのタイミングで出てくるザコに対処できるようにラスボスのパターンを作ればよい。

さすがに毎回同じ、とはいかないと思うので、多少のアドリブも含めてラスボスを攻略していってみよう。



ザコの出てくるタイミングを毎回同じにしたい。



さあラスボス、神龍との対戦だ。

このボスは、動きかたが完全パターンになっているので、完全に記憶して、こちらも完全パターンで攻略していこう。

しかし、完全なパターンにならない要素があって、それが先に言った、丸いザコの出現である。

このザコはある程度出現するタイミングをパターンにすることはできるが、完全にはパターンにできない。

なので、危ない場合はアドリブやボムで切り抜ける。ザコが変なタイミングで来てしまったらしょうがないぞ。

では、ここでこのボスの攻撃パターンを紹介しておこう。

1・通常弾＋速い弾連射	（ザコ）	
2・口からデカイ弾連射	（7WAY×4＋3WAY×3）	下
3・通常弾＋速い弾連射	（（ザコ）	
4・口からデカイ弾連射	（7WAY×4＋3WAY×3）	下から上
5・口からデカイ弾連射	（7WAY×4＋3WAY×3）	上から下
6・通常弾＋速い弾連射		
7・口からデカイ弾連射	（7WAY×4＋3WAY×3）	上から下（ザコ）
〈普通に撃ち込んでれいばこの辺で倒せる〉		
8・通常弾＋速い弾連射		
9・通常弾＋速い弾連射		
10・口からデカイ弾連射	（7WAY×4＋3WAY×3）	下（ザコ）
11・通常弾＋速い弾連射		
12・口からデカイ弾連射	（7WAY×4＋3WAY×3）	下から上
13・口からデカイ弾連射	（7WAY×4＋3WAY×3）	上から下
14・通常弾＋速い弾連射	（ザコ）	
15・口からデカイ弾連射	（7WAY×4＋3WAY×3）	上から下
16・通常弾＋速い弾連射		
17・通常弾＋速い弾連射		
18・口からデカイ弾連射	（7WAY×4＋3WAY×3）	下
19・通常弾＋速い弾連射		
20・口からデカイ弾連射	（7WAY×4＋3WAY×3）	下から上
21・逃げていく		

では、この表を見ながら解説を加えていこう。

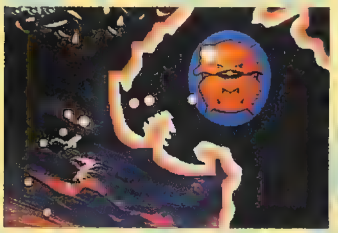
基本的にボスがデカイ弾を吐くときは、画面の上下の隙間で避けるのが基本。このために、その前の通常弾などを画面の真ん中あたりから徐々に上下にかわしていくことが必要になる。

初めは、ボスが連射弾を吐くので、画面の真ん中で待ち、弾が来たら徐々に下に下がっていき、画面の一番下でボスのデカイ弾を避ける、といったカンジ。

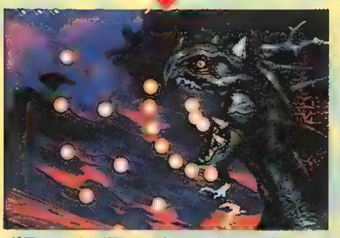
このように基本は画面を大きく使って切り返しの連続が基本。ある程度パターン化していくことが大事。

ちなみに避ける順番を言うと（ボスのデカイ弾をどこで避けるか?）、2は下、4は上、5は下、7は上、10は上で避けるようにやるとやりやすいかと思う。下、上、下、上、上、と覚えよう。

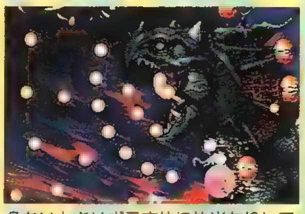
ここまで覚えていれば、とりあえずボスにちゃんと撃ち込んで、ボスを倒すことはできるはずだ。しかし、こうはうまくいかないのがいいところだ。



通常弾を中央付近でかわして…、



ボスのデカイ弾を、上下の隙間で避ける。



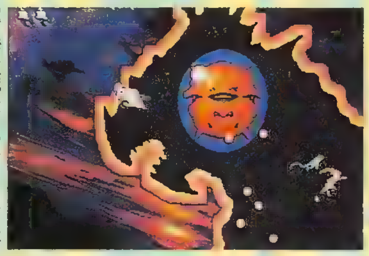
危ないときはボス本体に体当たりしても避ける。

ザコ編隊が変な場所で来てしまったり、順番を忘れたりして、パターンが崩れてしまった場合。

こんなときは、ちょっと強引にパワーが落ちてもいいから、ボスの本体に体当たりしてでも、ザコの弾を避けるべきだ。

強引にボスの後ろを抜けたり、ザコに当たったりしてもお構いなしに行くこと。パワーダウンよりも死ぬほうがもっと嫌だ。

あ、あと、ボスが点滅して弾を連射している時。このときはボス本体の当たり判定はなくなっているので、完全に重なってしまっても全然OKだ。これは一応知っておくと得するかも知れない。



ボスが点滅しているときは、体当たりしても大丈夫。

完全にパターンが崩れて、デカイ弾に挟まれてしまったり、ザコが目の前に来て今にも弾を撃ちそうなときは、仕方がないので、ボムを使用する。できればケチってボス本体に体当たりしてかわしたい。

このボスを倒したとき、パワーが1個もない、ということもままある。2周目にパワーを温存したいならば、ザコがパワーアイテムを出した時にでも、ボムを使ってパワーを奪いつつボスを倒すといいかもしれないぞ。

とにかくこのボスは、覚えることと、ザコのタイミングがすべて。覚えてサッサと倒してしまおう。



ただ、体当たりばかりしてるとパワーがなくなる。

次回予告 またアレがやってくる

次回は一応クリアまで来たので、恒例のいつものアレ、エンディング特集をやってみたいと思う。

自力でエンディングまでいけた人も、いけなかった人も、どちらさまもおたのしみにーね。

おまたせ！コマンド公開だ

Bubble Memories

THE STORY OF BUBBLE BOBBLE Ⅲ

バブルメモリーズ

必殺パワーアップコマンドで上を目指せ!

担当：DAN

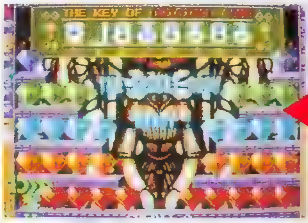
コマンド入力でLET'S GO

今までのバブルシリーズでもシークレットコマンドがあったけど、やはりバブルメモリーズでもコマンドはあったんですよ。種類はスーパー、パワーアップ、オリジナルの3種類。今までの例からするとスーパーは表面クリアでわかるけどオリジナルとパワーアップはゲーム中でまったくヒントがなく、情報源のない人にとっては非常に理不尽なもんだった。

今回は裏面のダイヤの部屋にちゃんと表示される。つまり実力で知ることができるのだ。だからガンバってノーミスで37面、67面までいって下さい。なーんてことはいいません、ちゃんと公開しますってば。

さてコマンドもわかったところで61面からの攻略いってみよー。


表面のエンディングでスーパーだ。


これがオリジナル。


これがパワーアップだ。うるうる。

61面

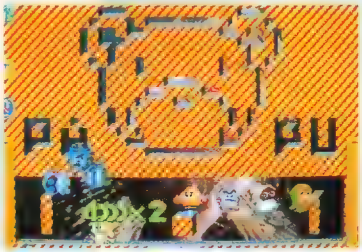
デカぜんちゃんが3匹。見てわかると思うけど、下に降りると通常のジャンプでは上に昇れないのだ。1匹倒したらデカアワ2段ジャンプで昇り、ヒットアンドアウェーで行こう。


ジャンプ頂点でデカアワ出してジャンプ。マスターしたかな?

62面

まいた、どらんく、ひでごんす、ばねぼうがそれぞれ2匹ずついる。

とにかく速攻で左側の3匹は片づけたい。3匹をデカアワにまき込んでつぶし、もう1発ためておこう。次のデカアワも使ったら、通常アワ等も使ってとにかくアワに入れてしまえば勝ちだ。飛び道具は高台にあがってかわそう。


できれば5匹つぶしたい。

63面

まずは左側の3匹をかぶりつき、次に中央に移って右からくる1匹をかぶりつく。残り2匹も爆弾に注意すればさほど問題はないはず。

64面

いんべーだぁ1匹、ゆっぴーが6匹だ。

とりあえず通気孔から落ちて上のゆっぴーは倒し中央のいんべーだぁを片づける。上から水を流せば、うまく下のゆっぴーを巻き込めることもあるので活用しよう。右のゆっぴーは中央上で待ちぶせだ。


ここからねらってデカアワで処理。

65面

もんすた2号が4匹とレイス2匹。

まずは急いで上にいってデカアワで左側の3匹をうまくいれて割っちゃえ。あとは上の小部屋に入って、ウィンドバブルで片づけよう。アワの寿命も短く気流も速いので気を付けよう。

66面

デカぜんちゃん、まいた、どらんく、いんべーだぁが2匹ずつ。

ここは冒険はせずに下で待ってファイヤーバブルの連鎖割りで片づけよう。いんべーだぁの弾には要注意だ。


怖いのはいんべーだぁの弾だけだ。

67面

でかにょろぴーが4匹。

この面は特に問題はないはず。流れてくるサンダーバブルをタイミングよく割ってにょろぴーをやっつけよう。

ちなみにノーミスでくれば銀の扉が出現する。さくっと入ってダイヤの部屋へGO－！

68面

はんじゃあが10匹。

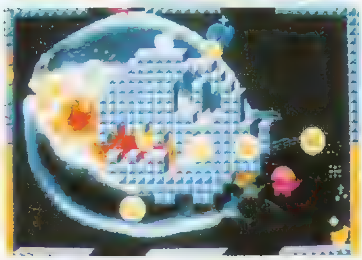
うまく逃げて左右のくぼみに敵を誘導する。あとはかたまった敵をデカアワに入れる。アワの寿命が長いので落ち着いてやろう。5万2000×2が取れればダイヤの部屋より高い?


ダイヤの部屋では…。

69面

もんすた2号が9匹。

まず通気孔から降りて左側の3匹をデカアワに入れる。続いて左の残り1匹をアワに入れる。写真位置でねばって数が少なくなって右のほうではまっているようなら迎えに行ってあげよう。


右から来たらかぶりつけ。

この面は気流が速く、アッという間にハリーアップになってしまうので、すかるもんすたにも要注意だ。

70面

70面のルームガーダーはスイマークイーンもんすただ。プラクティスのボスキングもんすたの奥さんである。

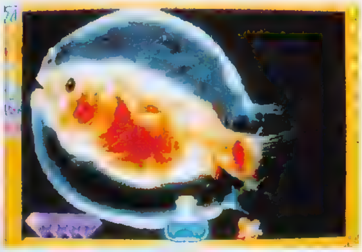
スタート時左上へ行き、その後壁づたいを左回りにぐるぐるまわり出す。一定ダメージをうけると四方の壁にバウンドし、ちょうどもんすた2号のような動きになる。泳ぎながら撃ってくる魚雷はプレイヤーを30°方向に追尾してくる。

ここはとにかくデカサンダーよりもちびサンダーを多用しよう。ボスが左側に来る時は早めに逃げて、回り込んだらデカサンダーを出し、ちびサンダーを連射しよう。

動きが変わったら、あらかじめ動きを読んで早めに安全な所へ退避しよう。


デカサンダーを発射。


ちび連射。


もんすたに変身。もちろんバッドエンディングだよ。

ポーションが全部そろっていれば金の扉が出現して71面へと進めるぞ。

71面

もんすた2号が2匹、どらんくが4匹。

まず通気孔を通って上のもんすたにかぶりつこう。どらんくは連鎖割りで水を流すか、まとまったところをデカアワに入れるかして倒そう。

72面

はんじゃあ6匹、いんべーだぁ4匹。


はんじゃあの弾に注意しよう。

まずは急いで上の2匹をデカアワでやっつける。続いてその上のはんじゃあも。次に上にいっていんべーだぁ4匹を倒し、中央で残りを待ちぶせだ。

73面

いんべーだぁとひでごんすが4匹ずつ、デカあっくんPOPが2匹。

まず上へのぼり、デカあっくんをかぶりつきで倒す。あとはひでごんすの火に注意して中央の段で水を流すようにして倒そう。

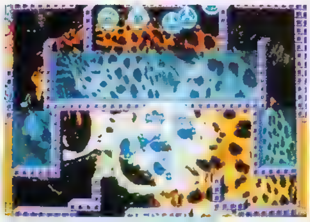

水は有効に使いましょう。資源は大切に！

74面

レイスが6匹、ゆっぴーが4匹だ。

まずはいきなり6匹をデカアワに。続いて残り2匹をデカアワに入れよう。失敗しても落ち着いて通常アワにいれて割ってしまおう。

残りのゆっぴーは待ちぶせて1匹ずつ処理だ。


ピンクキャンディーがあると楽なんだけど…。

75面

もんすた2号が6匹。


安地じゃないよ。よく狙って撃とう。

写真位置で向かってくるもんすたをデカアワに入れ、1周してきたやつをジャンプでつぶす。残ったもんすたは動きを見切って待ちぶせだ。気流が速いのでアワに押されて見失わないように。ラウンドクリアフードは団子がでるよ。

76面

はんじゃあ6匹。

小部屋の中のはんじゃあを1匹ずつ倒していこう。2段ジャンプで下に行けるよ。

77面

レイスが4匹、でんぼうが3匹、デカぷるぷるが2匹。

まずは壁ごしにできるだけ倒してしまおう。数が少なくなってきたらアワ乗りジャンプで上に出て勝負だ。



なつかしのハイテク面。ジャンプを押しっぱなしにしてアワ連打！

78面

ゆっぴーが4匹、レイスが2匹、いんべーだぁとどらんくが1匹ずつ。

とりあえず急いでのぼり、中央で待ち、ゆっぴーとレイス2匹をデカアワに入れて割る。残りのゆっぴーは動きに注意して待ちぶせするようにして倒す。どらんくは壁ごしにデカアワに入れられる。

79面

デカあっくんPOP、いんべーだぁ、あっくんPOP、はんじゃあ、ひでごんすが2匹ずつ。


2段ジャンプはもうマスターしてるよね。

まずはひでごんすを倒す。次にはんじゃあを倒し、写真位置から2段ジャンプし、あっくんをかぶりつきで倒したら再び2段ジャンプ。上の敵にかぶりついたら、残りは上にのぼって倒そう。

80面

さて、とうとうやってきたスーパー暗黒大魔王との決戦だ。

左右に往復運動をし、口から電磁バブルを、鎧から5方向レーザーが発射される。両方ともプレーヤーを狙ってくるぞ。


あまり欲ばると電磁バブルのエジキだ。

まずは写真位置からデカサンダーで攻撃だ。2発くらい当てたら電磁バブルがくるのでよけ、すぐにデカサンダーを当てにいこう。このあと5方向レーザーが来るので下でよけて再び最初に戻る。とにかく効率よく当てないとすかるもんすたのエジキだ。


鎧が光り、レーザーが出た瞬間に動くようにする。

さてこれで攻略は終わりですが、最後にスーパー暗黒大魔王は逃げ去ってしまう。2周目のスーパーモードで真のラスボスとして再登場するのか、自分の目で確認してほしい。



謎の新キャラ「デューオ」乱入でますますパワーアップ!

ROCKMAN 2 THE POWER FIGHTERS

もはやカプコンの看板キャラクターとも言える"ロックマン"。業務用ロックマンの第2弾は、謎の新キャラ登場だ!

担当：M.D.S.－ジョッキー★笹岡

アーケードにロックマン再び登場!

アーケードには2度目の登場となるロックマン、それがこの「ロックマン・ザ・パワーファイターズ」である。

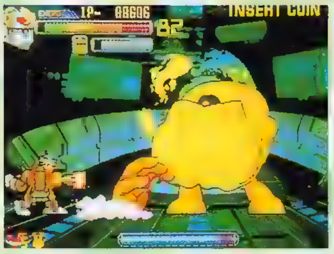
今回もゲームはボスたちとの1対1の闘いがメインの対戦型アクションゲーム。今回はプレイヤーキャラクターが4人に増えたり、助っ人キャラが登場したりと、盛りだくさんの内容。前回にも増して活躍してくれることは間違いないぞ。

今回の紹介では、ロックマン2の主要キャラクターと、2つのポイントをザッと紹介してみよう。

新キャラ登場その名も「デューオ」

謎の新キャラクター、それがこのデューオである。敵なのか?味方なのか?すべては謎を解きあかすことによって明らかになるだろう。

デューオは、今までの3人とはまったく違った攻撃方法や能力を持っているので、要注意キャラ。とりあえず1度は使ってみよう。



左にいるのが、新キャラの「デューオ」だ。右はお馴染みのイエローデビル。

ストーリーセレクトで3通りのプレイが楽しめる

前回のパワーバトルでは、コースはA、B、Cの単なるコースでしかなかったが、今回はコースごとにストーリーが3通りに分かれていて、それぞれ違ったストーリーが展開されるようになった。もちろん登場する敵は違うし、エンディングもそれぞれ違ったモノになる。

すべてのエンディングを見るために、3つのストーリーすべてをクリアしよう。

今回も人気のボスキャラクターがリニューアルして登場

このロックマンの魅力の1つが、家庭用のロックマンで登場したボスたちが、パワーアップして次々と登場してくる、というところ。

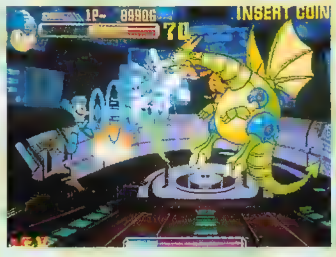
今回ももちろんそれはあって、カッコイイボスたちがリニューアルしてプレイヤーたちを待ち受けているぞ。すべてのボスを倒し、Dr.ワイリーを倒すことができるか?


今回もなつかしいボスたちがわんさか登場する。左上はライト博士。



超強力な"サポートメカ"が登場!

今回のパワーファイターズでは、家庭用でもうお馴染みの、ロックマンのサポートキャラクター、ラッシュ、ビート、ゴスペルたちが登場して、プレイヤーを助けてくれるぞ。アイテムを取るといつでも飛んできて、ロックマンをサポート。とっても頼りになる奴らだ。頼りにしよう。



なつかしのメカドラゴン。ボスの数は前作よりも増えているぞ。



サポートメカ、ゴスペル登場。どんな活躍をしてくれるのだろう。

ついにロックマンが必殺技を修得!!

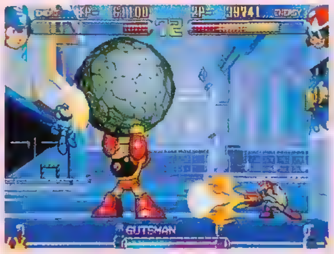
2ではロックマンが必殺技を使う1コマンドを入力すれば、いつでも強力な必殺技が放てる!これは今回の大きなポイントとなりそうだ。

ニューゲームジャングル



今回もまた主役。正義のヒーロー、ロックマンである。家庭用でもさんざん戦っているのに一体何回戦えば戦い終わるのだろう。きっと悪を倒すその日までは、何回でも登場するに違いない。がんばれーロックマン！負けるなーロックマン！

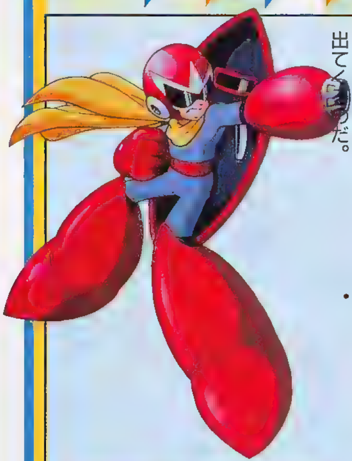
今回も主な武器は変わっていない。だが、今回はロックアッパーという必殺技を引っ提げて来たから、なんの心配もする必要はないぞ。行け！ロックマン！



ロックマンの必殺技「ロックアッパー」だ。ボスは前作にも登場したガッツマン。

平和のためにボクは戦う！

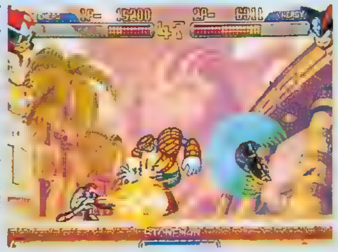
ロックマン



ロックマンとほとんど同じ性能を持つキャラクター、ブルースだが、ロックマンと並んで、もうほとんどロックマンシリーズの顔となったカンジがある。

さて、今回のブルースだが、やっぱり基本的には攻撃方法自体は変わっていない。

しかし、ロックマンと違う必殺技(ブルースストライク)を覚えたので、いい感じだ。また、サポートキャラも、ロックマンとは違ってビートが出てくるのだ。



ブルースストライクが炸裂！フォルテも必殺技を使っているぞ。

そのあまさが命取りになるぜ！

ブルース

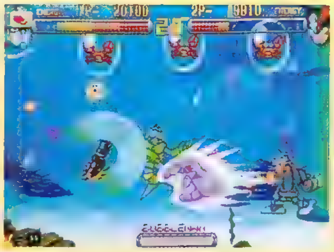


前のパワーバトルでは、ちょっと特殊なダッシュで異彩を放っていたフォルテ。今回はデューオにおいしいところを持って行かれた感がある。

フォルテの攻撃も、ほとんど前回同様の攻撃方法だ。宙に浮くダッシュも健在。空中でもダッシュすることができるのは、フォルテならではの特殊能力である。

必殺技はクレッセントキック。

サポートキャラはゴスペル。攻撃もしてくれるイカス奴。



フォルテの必殺技「クレッセントキック」だぞ。サマーソルトっぽい。

オレを止められるヤツはいない！

フォルテ



新キャラのデューオは、ほかの3人とはまったく異なった攻撃方法が特徴だ。

まず、通常の攻撃なのだが、これが何とパンチである。射程距離があるので、接近すれば強いが難点もありそう。

ショルダータックルはダッシュ技なのだが、攻撃もできる。使い方次第で強力な武器。

必殺技は、アッパーからジャイアントナックルにつなぐという強力な連続技が使える。

サポートキャラは、ブルースと同じくビートが登場する。



デューオのチャージショット。射程は短いが威力はバツグン。

負けるわけにはいかない

デューオ



今回、未知のエネルギー体と共に、ワイリー博士にさらわれてしまうことになるロール。ロックマンたちは、もちろんこの娘をワイリー博士の手から助け出すのが目的だ。ロールは、いわばこのゲームのヒロインなわけ。

このロールは別にプレイヤーキャラクターではないが、ストーリーに関わってくるのでちゃんと名前ぐらいは覚えておいてあげよう。割とサイボーグなカンジの見た目がいいと思う。



ストーリーセレクト画面。ロールを助け出せ！

ロール

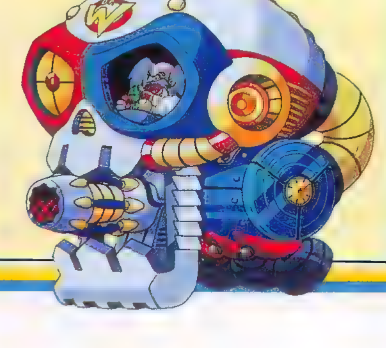


こいつもまたまた登場といった感じで、こいつも毎度毎度よくやるよな、といった雰囲気である。

そう、こいつが諸悪の根源、悪のドクター、ワイリー博士なのだ。

今回は、いったいどんなメカに乗って、ロックマンたちに挑んでくるのか？こいつの今回の目的はなんなのだろうか？

なにはなくとも、こいつを倒すことも目的の一つ。いい加減に悪さができないようにこらしめてやろう。



Dr.ワイリー

目指すは「やったぜオヤジィー」

SUPER PUZZLE FIGHTER II X
スーパーパズルファイターIIX

前回のパワージェムシステムに続き、今回はカウンタージェムについての説明だ。まずは基本を押さえよう。

担当：P・鈴木

画面は開発中のものです。

「スパズルX」こと「スーパーパズルファイターIIX」。そろそろどの街のゲーセンでも見られる時期だと思う。プレイを見ていると「いくつ並べても消えないよう」と嘆く人が多いので、もう一度基本となるルール、注意点から説明していこう。

ルール説明注意点

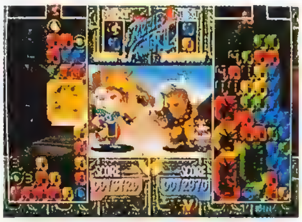
ジェムというブロックが2個1組(セット)で落ちてくる。ジェムは主にノーマルジェムとクラッシュジェムの2つに分かれていて、ノーマルジェムは同じ色同士が隣り合うとくっつき、その形が四角形になると「パワージェム」に変わる。このノーマルジェム、パワージェムをクラッシュジェムで消し、相手陣地に対して消すのが面倒な「カウンタージェム」を送る。相手画面をジェムでいっぱいにすれば勝ち。

パワージェムはノーマルジェムよりもはるかに攻撃力が高いので、これをいかに大きく多く作るかがこのゲームのポイントとなるぞ。このゲームにおいての連鎖はさほど重要ではないのだ。



このようにパワージェムを作っていくのが基本となる。

次に注意点を少々述べよう。パワージェムについてだが、一度大きくしてしまうと元のノーマルジェムに戻すことができない。パワージェムはそれが1つの石なので、その下に空白ができることもあり得る。連鎖を狙うときに気を付けてほしい。左から4列目に大きなパワージェムができたはいいが、ノーマルジェムでつっかえて身動きができないとあってはシャレにならないぞ。戦略にもよるが、左から4列目にジェムを積み上げるのは得策ではないのだ。



こんなことになると目もあてられない。

クラッシュジェムの注意点にも触れよう。クラッシュジェムはノーマルジェムに対して出現率が低いため、無駄遣いは危険だ。ゴミジェム1、2個のために消すくらいなら、カウンタージェムに備えて別の場所に置いたほうが賢い。クラッシュジェムはくれぐれも大切に扱い、常に使っていいものか悩もう。

次はスペシャルアイテムであるレインボージェムについてだ。このジェムはたまにしか降ってこないのだが、落したすぐ下の色のジェムを画面内からすべて消し去ってくれる。追い詰められた時に効果を発揮するが、連鎖を狙っている時に出てしまうと逆にピンチになるという弱点も持っている。また、レインボージェムを使って消したとしても攻撃力は本来の半分になってしまう。レインボー＋クラッシュの組み合わせのときなどにレインボーを使わずにジェムを消しても、1連鎖めは攻撃力は半分だ。レインボージェムが落ちてくるのが決まった時点で総攻撃力は半分に確定してしまうことを頭に入れよう。この2点を覚えておいてレインボージェムを活用しよう。

注意点の最後になるが、全消しすると相手陣地に攻撃ができるので、できるときには狙っていこう。

このスパズルXのカギとなる部分は「パワージェム作り」と「カウンタージェム対策」の2つであると思われる。前者は前号のゲーメストを読んでもらうことで割愛させて頂くとして、今回はカウンタージェムについてくわしく調べあげていくぞ。

カウンタージェムについて

ジェムを消したとき、その規模に応じて相手陣地にカウンタージェムを降らせる訳だが、このカウンタージェムにはいろいろな特徴がある。一つ一つ見ていこう。

●カウンタージェムに記されている数字が0になるとノーマルジェムに変化する

時間に応じてカウントが落ちると思っている人がいるようだが、それは間違い。1セットのジェムを画面に置くたびに数字が減るのだ。ならば追いつめられたときにもたもたしているのは逆転の芽を自ら摘み取っていることになる。ここは素早くジェムを5セット落としてノーマルジェムに一刻も早く変えるべきで、さらにはあらかじめ同色のクラッシュジェムをくっつけておき、カウンタージェムが0になったと同時に消えるように仕掛けておくのが良いわけだ。



こうやってちまちま消したところで復活は苦しいもの。



カウントが0になる前にクラッシュジェムをセットしておけば、



一気に消せる。復活しながら反撃できるので重要だぞ。

●カウンタージェムの状態であっても、その隣でジェムが消されれば、同じ色でなくてもつられて消える

上下左右でジェムが消されると一緒に消える。パワージェムを育てたいのに、上に数個カウンタージェムがあって困る、という時にはこの作戦を使おう。また、カウンタージェムで連鎖を狙う人はこの点に注意して積むこと。意外に計算が狂うものだぞ。



ちょっとした数のカウンタージェムに対しては、



ゴミジェムを消すついでに道連れにしてしまおう。

●攻撃するカウンタージェムはキャラによって色のパターンが異なる

●一度連鎖が終了した後はランダムに降ってくる

この内容は特に重要なことだ。例を挙げよう。ケンの攻撃パターンは横に同じ色が、下から赤、緑、青、黄の順で並ぶ。普通に12個攻撃した際には赤、緑の2列が降らせられるのだが、2回に分けて6個ずつ攻撃すると、赤一列の次に再び赤一列がきてしまう



1回で12個送れば、赤・緑と異なる色で2列降る。



ところが2回に分けると赤ばっかし。君、ダンそっくり。

のだ。これによりキャラ別の最も強力な攻撃個数がそれぞれに存在することになる。極端な話、ケンが6個ずつジェムを送ってしまうと、相手陣地には赤のカウンタージェムばかり降ってきてしまうことになる。この状態では赤のクラッシュジェム1個で立ち直られてしまう。ケンは2列以上（12個以上）攻撃して初めて相手の妨害ができるのだ。このような細かい作戦を踏まえて持ちキャラを生かそう。

●カウンタージェムは相殺し合う

正確には修正がかかるのでだいたいの範囲でしか説明できないことなのだが、負けが決まりそうな程カウンタージェムが送られる予定のときには、こちらもジェムを消すことによって落ちてくる量を減らすことができる。自陣右上の数字を見て、攻撃するタイミングを計れるようになれば立派な中級者だぞ。



うわあ、ジェムぎょうさん送られてくるよう。



負けずにこっちも消しとけ消しとけ。これで助かるね。

●連鎖が終了しなくてもカウンタージェムは降ってくる

その際の攻撃パターンは1回ジェムが降ってくる度にクリアされる。

右上に数字が出た時点でそのとき動かせるジェムが置かれると即、カウンタージェムが降ってくる。連鎖終了までカウンタージェムが落ちるのが保留されるということはない。よって2回、3回に分けてカウンタージェムが降ってくる事態もある訳だ。このときの攻撃パターンは再び初めからになっている。相手の攻撃パターンのことも考えて、すぐにはジェムを落とさず、まとめて一回でカウンタージェムを自陣に降らせるのか、すぐにジェムを落として数回に分けてカウンタージェムを落とすのか考えよう。クラッシュジェムをはさむことができれば反撃の余地はあるぞ。



1P側・2P側ともに注目。連鎖途中であっても、カウンター



ジェムは降ってくる。何回かに分けて降るのだ。この性質を利



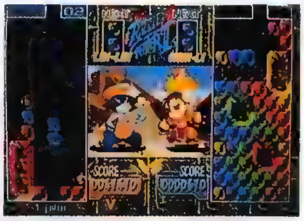
用すれば、絶えずジェムを送り続けられる。これがラッシュだ。

やはりカウンタージェムは対処しづらいものとなっている。以前述べた「パワージェム2列縦伸ばし法」も細かいカウンタージェムでいとも簡単に邪魔されてしまう。それを防ぐためにこちらも攻撃をする必要がある。先手必勝だ。しかしそれにばかり気を取られているとクラッシュジェムが足らなくなり、大きい攻撃を受けたときの立ち直りができなくなってしまう。このへんがこのスパズルXの駆け引きのおもしろさであり、他のゲームにはない「タイミング」の醍醐味がある。自陣ばかりでなく、相手陣も見る必要があるのだ。まずはCPU戦でその流れを覚えておくと良いぞ。

カウンタージェム処理法

カウンタージェムについてだんだん分かってきたところで、今度は実際に降ってきた場合の処理法について考えよう。

カウンタージェムをなくす方法は2つある。1つはカウントを0にして、ノーマルジェムに変える方法。もう1つはジェムを隣で消して道連れにする方法だ。どちらにしても、ジェムを消すのであればクラッシュジェムが必要なのはわかると思う。そう、鍵となるのはクラッシュジェムなのだ。画面内にクラッシュジェムがなければジェムは貯まっていく一方で、いつかはフィールドが埋まってしまう。たとえカウントが0になったとしても、偶然ジェムが消えるというラッキーは起きない。せっかくパターン化されてジェムが降ってくるのだから、クラッシュジェムでうまく反撃したいところだ。



クラッシュジェムがないと何もできない。うむう、困った。

ではどうやってクラッシュジェムを残していくかだが、左から2、3列目はパワージェム置き場なので、左から1列目と4列目は必然的にゴミ置き場になるはず。これを利用し、そのままクラッシュジェム置き場にしてしまおう。上手な人は左から4、5列目もパワージェム置き場にするので、その時は一番右の列をジェム置き場にする。

また、縦にパワージェムを育てることに限界を感じたときは、適当なところでクラッシュジェム置き場に切り替える。パワージェムを消したときの偶然連鎖を期待してのものだ。無論、狙って連鎖できるなら問題ない。なんにしても、画面内にクラッシュジェムを多数残しておくのは悪いことではないのである。ゴミジェムを消すときも、クラッシュジェムが後に必要になるのでは、と一回考えてから消そう。



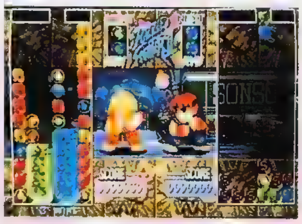
こんな感じでクラッシュジェムを蓄えておく。

次は、カウンタージェムのカウントを利用した消し方についてだ。よく、画面の上のほうまで追い詰められたときに、何も考えず2個ずつジェムを消している人がいるが、それはもったいないというもの。クラッシュジェムを無駄遣いしているといえる。少しスペースが空いているときには、ぐっと我慢してクラッシュジェムをカウンタージェムの隣に置き、カウントが0になったと同時にすぐ反撃できるようにしたほうが効率が良いだろう。ノーマルジェムに変わってからクラッシュジェムを待つのは危険だといえる。

とはいえ、追い詰められているのだから無理は禁物だ。折り合いをつけて消すのが良いだろう。判断力がものをいうぞ。特にラッシュ（連続でジェムを送られること）を受けているときはなおさらだ。

キャラクター別カウンタージェムの返し方などは次回から攻略を始める予定だ。

最後におまけだ。レベルハードのエンディングに見慣れないキャラが！ 謎は深まる。後に紹介するのでお楽しみに。また、攻略関連の質問や、こうしてほしい、という希望などがあれば投書をよろしく。



クラッシュジェムが多ければ、当然偶発連鎖が起きる率も上がる。

ペダルを漕いで大空へ!!

PROP CYCLE

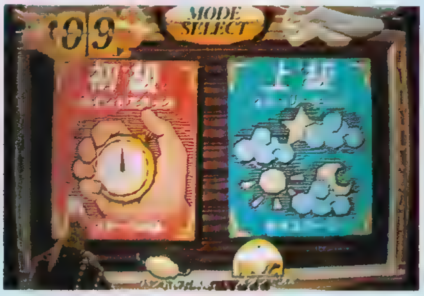
プロップサイクル

風を感じ(マジに!)ながら遊べるスカイサイクリングゲームなのだ!

担当：元チャリンコ暴走族　ずるずる

大空を駆ける!

ナムコの新しい大型筐体モノは「プロップサイクル」というゲーム―サイクルというネーミングから想像できる通り、乗り物は自転車みたいなもの―けどそれはライディング部分の話。な、なんと空を飛ぶことができるのです!



楽しむゲームモードは2つ。最初はやはり初級から!



飛べるフィールドは3種類。左ほどやさしいと考えていい。

左ページにある筐体写真を見てもらうとわかるが、乗るところはまさに自転車―サドルがあってそこに乗ってペダルを踏み込む。もちろんハンドル付きだ!

だがそのハンドル、空を飛ぶために左右の動きに加えて上昇、下降をするために前後にも動く（倒せる）ようになっているのだ。

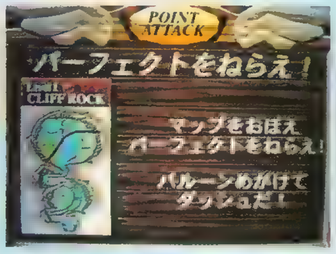
そんな乗り物の形は左下のイラストにあるように羽根付き自転車「人力飛行機」―

なおプレイ時はお金プラス体力が必要!うひゃ〜!

3つのステージがある!

人力飛行機を操って展開していくこのゲーム、変化に富んだ地形の上を飛び回るわけだが、その飛び回れるステージは全部で3つ―プレイヤーのテクニックに合わせて作られている。

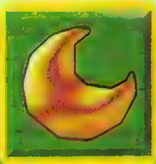
さてその3つのステージだが、1つのステージを選んで点数を競う初級者向けのモード「ポイントアタック」と、3つのステージのすべてをクリアしていき、最終ステージを目指す上級者向けのモード「ストーリーモード」で遊ぶことができる。



フィールドを選んだらあとは漕ぐの〜み!



INDUSTARN



インダスターン

過去の遺跡と化した高層ビルやハイウェイ。燃石鉱山内は迷いやすいので慎重に飛行!





上級者向けモードでプレイし、3つのステージをクリアすると最終ステージ「ソリタリー」が現れる。さあてそこまでいけるかなあ?



さあ、大空へ!「GO!」漕いでバルーンを探せーっ!

ニューゲームジャングル

こ〜んなストーリーなのだ！

人々が平和に暮らしている遠〜い遠い未来の話。

ある日、誰かが村の祭壇に触れたとたんに村が切り取られ、空高く舞い上がっていってしまった。

その「ソリター」（孤島）と呼ばれる浮遊大地を取り戻すため、村の勇者を選ぶ競技会が人力飛行機械工房「ラプロプター社」によって開催されることとなった。

そこに用意された3つのステージ「クリフロック」「ウインドウッズ」「インダスターン」をクリアした者が、浮遊大地「ソリター」に行くことができるのだ！

というのがゲームの趣旨。

目標を達成したいのなら上級者向けモードをやらなくてはならないのだ。

でも最初からサクサク先へ進めるワケもないので当分は初級者向けモードで各ステージを理解していくほうがいいだろう。

その前に体力つける？

SD タイプ

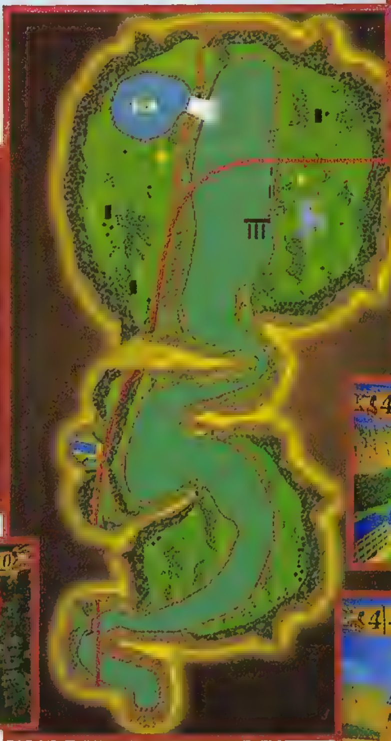


CLIFF ROCK

クリフロック

静かで美しい景色の山村。景色に見とれて断崖絶壁にぶつからないように注意！









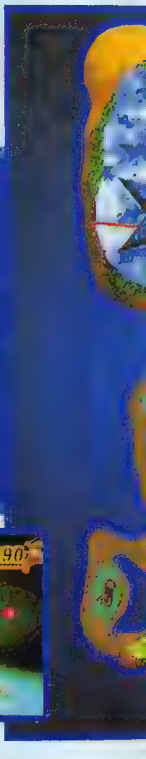




WIND WOODS

ウインドウッズ

怪しい洞窟を通り抜けるとかわいいツリーハウスが立つ夜の村。





操作は簡単！

プレイ方法は、コインを投入したあとゲームモードを選んでスタートをするのみ！

人力飛行機の操作は、まずそのマシンに乗り、ハンドルを握り、ペダルに足を乗せる。

あとは行きたい方向にハンドルを動かす。動かせる方向は、左右と高度を変えるために前後方向。あとはペダルを漕ぐのみ！その漕ぎ具合で進むスピードが決まる！

ブレーキはないので、行き過ぎ、オーバースピードに気をつけないといけない！

大空を自分の力で飛ぶ気分が味わえるニュータイプのゲーム！なかなか熱そう！

夏に向かって体力作りに利用しましょう！



地平近くにもバルーンがある。低く飛びすぎると…。





おや？マップの外に出ている？これには何かある？

ロングコース中級を走る！

Super GT 24h

シーョトコースの途中から分岐！
トンネルを抜け、島の裏側へ！

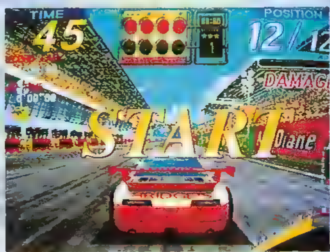
担当：亜音速の気孔師（ドリフターズ）　ずるずる



LONG COURSE 左回り「中級」

今回は公道も加わり、長くなった「ロングコース」を走ることにしよう。

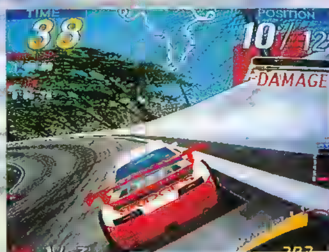
「ロングコース」の一部は、「ショートコース」の半分ほどを含むコースだ。そこから分岐して、公道になり、山を抜け、島の反対側、高級なホテルが並ぶ中を通り、再び山を抜けて戻ってくるコースレイアウトとなっている。



スタートは、グリッドでなくローリングスタートだ！

スタートとゴールは「ショートコース」と同じ。「ロングコース」になって変わるのは、加わったコース部分と、時間が移り変わっていくという点。

スタート時が昼間となり、夕方、そして夜と変わる。周回数を重ねていくとだんだん空が明るくなり、朝を迎える。耐久レースのような感じだ。



バンクカーブを走る。ローリングスタートのため、速い！

さてそんなコースを走ってみることにしよう。

スタートは「ショートコース」の順走と同じ。シグナルがグリーンになったらアクセル全開へ！そして左へ曲がるバンクカーブへ突入！



「ショートコース」なら左。だがこのコースでは右へ進む。

どんどん加速し、バンクカーブを走る。だんだん傾きがなくなってきたらカーブが終わる。すると先に少しずつ登っていくと右カーブが見えてくる。

この右カーブ、緩いようだが、少し減速をして進入しないとオーバーランをしてしまい、次の左カーブの準備ができなくなるので注意したい。



いきなり山岳地帯。トンネルに入り、島の反対側へ。

トンネルを出てすぐにあるきつい右カーブ。油断するな！



坂を登りきったところできつい左カーブ。しっかり減速し、ドリフトを使って抜けていく。この先「ショートコース」ならさらにもう一度左カーブがあるのだが「ロングコース」では、逆の右カーブになる。きつい左で多少ミスしても大丈夫だが、気を抜きすぎると芝にのるぞ！

公道コースに入って右カーブ後、すぐ左カーブがある。インからインへ渡っていくところ。気持ちよく走りたいところだ。



きつい右カーブのあとすぐこの左カーブ。2つセットだー

その左カーブを抜けると島の反対側に出るためのトンネルへ。いきなりの山岳地帯だ。トンネル内では、軽く右、左と曲がる。2つ目の左カーブ、あまりインを突きすぎると、トンネル出た直後の右カーブのインに入れない。これを忘れないようにし、右へ。すぐ左へ曲がるとその先にきつい右カーブが待っている。

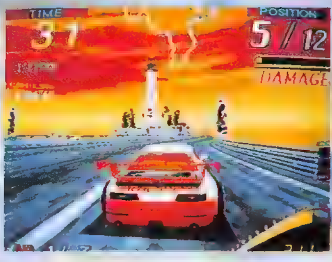


山岳地帯から島の反対側へ。リゾートホテル街へ!



これが夜の灯台近辺。ね！ちゃんと仕事をしてるでしょ！

思いきり減速し、右カーブへ進入。その直後、きつい左カーブがあるので、すぐハンドルを切り返し、左カーブのインへドリフトしながら入っていく。少しでも遅れるとオーバーランして外壁にぶち当たるぞ！



昼間の灯台近辺。海のそばーって感じ、わかるかな～。

きつい左カーブを抜けると軽く左右に曲がったあと下りながら左へカーブしていく。しっかりインを突き、次の右カーブのインへ移る。下りきる頃、島の反対側の海岸が見えてくる。それを見つつ、少しきつめの左カーブを大きな弧で進入していく。

高架の下を走る。まわりは海辺のリゾートって感じ。ほんの短いストレートを走り、右へカーブ。高架の下から出ると、左側には高級リゾートマンションが！もう一度右カーブを曲がるとその前方に灯台が見えてくる。ここの風景、覚えておくと面白い。

きついカーブ後の処理をあせるとこのあたりまできつくなる。



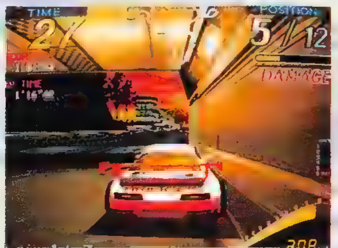


長くてきつい左カーブ。減速が足らないと絶対アウト！



リゾートホテル街から山岳地帯へ。あともう少しー

それは昼間はただの建物だが、夜になるとちゃんと灯台のお仕事をしているのだ。なかなか凝った演出だね。その灯台の右を抜ける頃、左へのきついカーブのマークが出る。コース一番の難所へ。きつい上に長いため、多めに減速しないとまず無理ー



トンネル出口は少々テクがいるかも。できるだけ直線的に！

このきついカーブのあとすぐ右カーブ。これを抜けると坂を登りつつ右、左と曲がる。その先にトンネルが見えてくる。少し右に曲がりながら進入し、トンネル内で左、左と軽く曲がったあと右へ。この右カーブ、かなり緩いことを覚えておこう。トンネルを抜けるとそのままメインスタンド前へ。「ショートコース」と比べるとかな～り長いー熱いっスー！

時間が変化する中のピットワーク



「ロングコース中級」でのピットワーク。「ショートコース」とは違いはない。

飛行パイロットのエキスパートになれる!

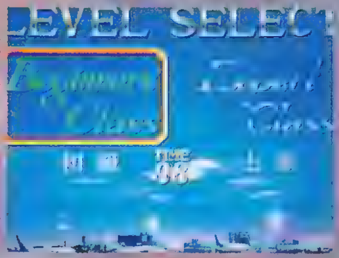
ライディングギア LANDING GEAR

あらゆるタイプの飛行機にトライ!
目指すはシャトルのパイロット!

担当：ずるずる

飛行シミュレーションもの第3弾!!

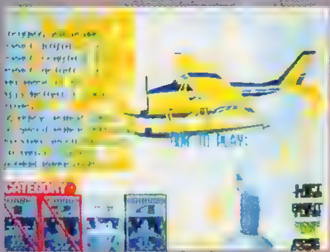
タイトーの飛行シミュレーションといえば「ミッドナイトランディング」「トップランディング」がある。
今回のこのゲームは、その後継機というべきもので、第3弾になる。
今度は飛行場が変わるのではなく、乗る飛行機が変わっていくものだ!



レベルセレクト。慣れるまではやはりやさしいほうだろう。

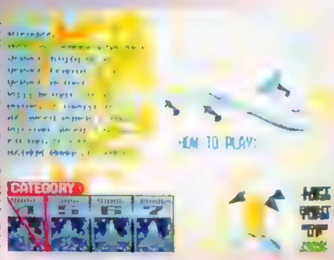
フライトを楽しみながらレベルアップ!

こういったシミュレーションゲームの面白いところは、疑似体験ができる点。今までの飛行シミュレータは、飛ぶ楽しさよりは、降りる、着陸することがメインであった。
まあそれはいくつかの飛行場があって、それを一つ一つクリアしていかなければならなかったからだ。
だが今回は少し違うようだ。



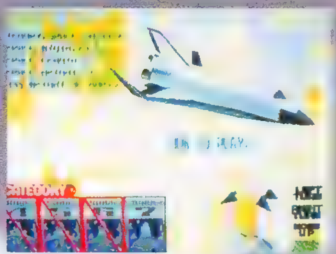
初級クラスの3つ目の機体「水上機」。水上へ着水するぞ!

大きく変わった点は、自分のコントロールする飛行機がいくつか存在するということ。
ゲームのストーリー的な部分を見てみると、1つ1つ飛行場へ着陸していくことは変わらないが、その各々の着陸時においてコントロールする機体が変わっていくのだ。
これにより、乗りこなすという楽しさが加わったようだ。



上級クラスの2つ目の機体「大型旅客機」。大きい!

さて自分がコントロールできる機体はというと、全部で7タイプ。小型の練習機から旅客機、そして戦闘機、さらにはシャトルまで!
それらはレベル別になっていて、初級か上級を選ぶことで、4タイプの機体をコントロールし、4ステージをクリアしていく。
こりゃあ大変そう。



これが一番難しい「スペースシャトル」。これが目標だ!

ゲームスタートからコントロールまで

そのゲームの遊び方はというと、まずコインを投入し、初級か上級かどちらかのクラスを選ぶ。その選定は、操縦桿の左右とビューチェンジボタンで行う。
クラスが決まればあとはゲームがスタートするのを待つのみ。



全4ステージからなるゲームは、各ステージで設定されている時間に目標ポイント、飛行場に着陸できればステージクリアとなり先へ進める。
4つのステージをクリアすればオールクリアとなる。
時間内に着陸できなかった場合、ゲームオーバーとなる。また、墜落、他の機体との接触、滑走路のオーバーラン、コースアウトの場合もゲームオーバーとなる。
なおコンティニューはできる。その場合失敗したステージから始まる。





操作系は、機体をコントロールする操縦桿が1本と、スピードをコントロールするスロットレバーが1本だ。
あとはプレイのみ。7タイプの機体、把握できる?

目指すはスペースシャトルだ!

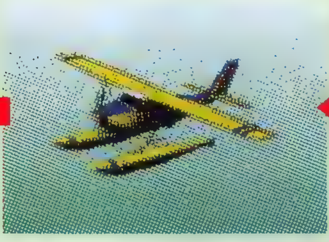
このゲームには2つのクラスモードがある。どちらをセレクトしても4ステージ構成だが、違いは乗り込む4つの機体のレベル。


波がないのは助かる。でも幅が少し狭くない?

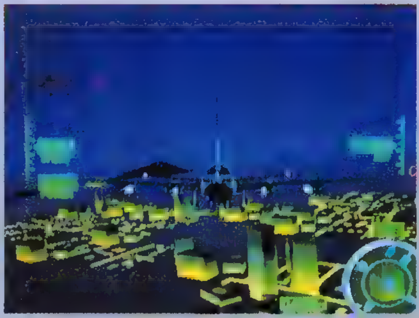
機体のタイプは7タイプ

右から左へ7機存在する。プレイでは4機体を使って4ステージをクリアしていく。
初級クラスではやさしい4タイプ、上級クラスでは難しい4タイプの機体でプレイを展開していく。





ニューゲームジャングル



昼間のシーンのみならず夜間飛行もある。気分はいいけど…。

最下段に7つの機体を紹介しているが、これより4つの機体を使い、プレイをしていく。

初級クラスでは、右ページ寄りの4機を使う。

練習機、小型ジェット機、水上機、旅客機という順で乗り込んでいく。



ズガシャ～ン！ミスった～っ！こんなことも当たり前？

この4機体を見てもわかる通り、小さいもの、コントロールしやすいものが中心となっているのがわかる。

3つ目に水上機があるが、その名前からもわかるように、着地点は水上となる。チョット難しいかも。

4つ目には旅客機がある。

ここで初めてステージが大きくなる。それに合わせて乗員も多くなる。ってことは責任重大？まあ、降りることがゲームの趣旨だからお客が困るとかという心配は無用だろう（そこまで考えてプレイする人はいないだろうしね）。



暗い中、きちんと滑走路へ！き緊張するぞ～っ！

初級クラスの最後ぐらいは多少のプレッシャーがあっても！というあたりから旅客機も設定しているのでは。小回りが効かないしね。

さて上級クラスはというと、左ページ寄りの4機を使うことになる。



これが1人称視点。視界はいいとはいえない。

その初めは、初級クラスの最後の機体である旅客機だ。

機体が大きいのが難しさにつながるのではと思うが、それも慣れで解消したいところ。

2つ目の機体は、さらに大きな旅客機。これだけ大きくなると小回りが効かないからやたらなミスは許されなくなるだろう。でもジャンボ機ってコントロールしやすいって話、本物だけ？（そりゃ～本職でいろいろ乗っているパイロットの話だろう～がー）。



シャトルのコックピットからの映像。うっ！前にいる!?

ここまでは普通だが、3つ目にある機体は、な、なんと戦闘機。まあ、この手のゲームならありがちだが、戦闘シーンなくしてこれだもの。ちょっとイメージが変わるかも。

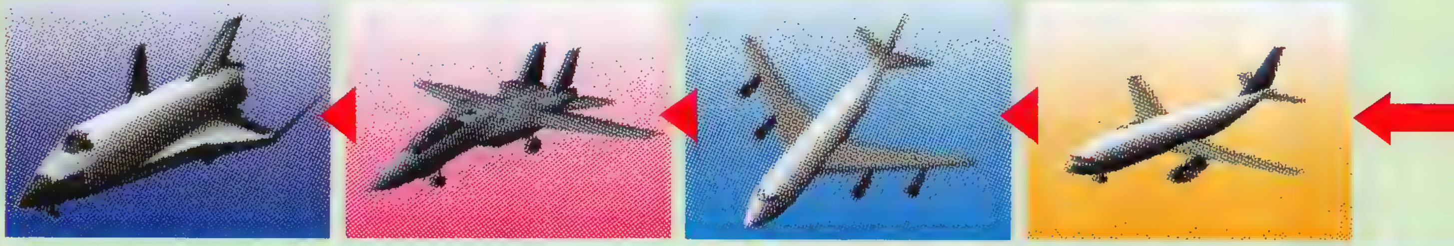
4つ目はビックリ！スペースシャトル！無動力で降りるほど不安なものはない。何せエンジン使わずに降りるのだからね。超～面白そうー（超はやめなさいー超はー）



「タッチダウン」の成功！ふうっとため息をつきたくなるよね。

うまく着陸できるとスコアが表示される。いったい何点？





それいけ！ダイナマイト



爆発的な"濃さ"を誇る格闘アクション、遂に登場！

担当：デカ山長助（デカ長）

前号で紹介したセガの新作ポリゴン格闘アクションゲーム「ダイナマイト刑事」。今回は新たに手に入った情報とともに1STステージの展開をダイジェストで紹介しよう。

ストーリー

●THE DAY

時は2015AD。世界は一部の大企業、コンチェルンの「意向」によって動かされ、それはかつての大国アメリカにおいても例外ではなかった。ここサンフランシスコ市街にそびえ立つ「エターナルタワー」は某日系企業の繁栄の象徴とされ、毎年、政界、財界などのVIPを集めニューイヤーパーティが行われていて今年もビッグネームがゲストに名を連ねていた。

そしてパーティは夜が更けてからの開催する予定だったがこの日夕方、PM5：30にその事件は起こった…。

●登場

サンフランシスコ市警SWAT隊の隊長として赴任してきた婦人警官、シンディ・ホリデイはS・F・P・D所長室で1名の男を紹介された。男の名はブルース・デリンジャー。通称「MR・ダイナマイト」、この物語の主人公となるダイナマイト刑事である…。

●出動

赴任して間もないシンディのために大晦日の夕方、所長はSWATのヘリを一機飛ばし、市街の案内を行うツアーに招待した。ヘリに準備待機中のSWAT一個分隊とM−SSホリデイ、そしていやいやながら案内するブルーノの姿もあった。

一通り、市街の案内も終わり基地に帰投しようとしていたヘリに緊急無線連絡が入ったのはPM5：45。現場は先ほど案内したばかりの「エターナルタワー」だった…。

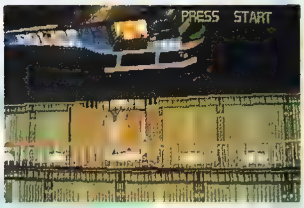
さてストーリーについての紹介が済んだところでさっそくダイナマイト刑事1STステージの流れをダイジェストで追って見ていこう！





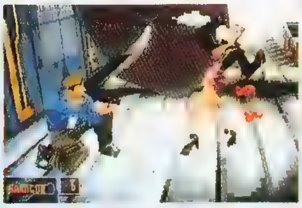
ヘリでテロリストに占拠されたエターナルビルの屋上に降り立った刑事。


刑事の潜入を察知したテロリストとさっそく乱闘へ…。



ザコを片付けて一息つくとなんとヘリが撃墜されて頭上に落ちてきた！


「ジーザス！」とばかりに屋内に跳び込む。ヘリの爆風が刑事を襲う。


爆風がやみ、面を上げると目前に敵が！もちろん射殺じゃあ〜。



のんきに構えている場合ではない。すぐに次の地点に移動せよ！



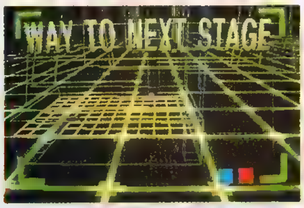
移動中に突然敵が現れた。画面の指示に従え！


エレベーター前の大乱闘。なぜか落ちてくるランチャーを拾え！


強そげなステージボス登場。でもミーにはランチャーがありマ〜ス！


ボスを倒せばデモシーン。ちなみにこのズルがしこそうな男が親玉。


でも実は大マヌケらしい。次号、このヒロインの顔アップを大公開！





好きなマシンでバトル!

ワインディングヒート

Winding HEAT

なんと14種類もあるマシン!
君のお好きのタイプがきっとあるはず!

担当：ずるずる

今度は昼間！峠のバトルだ！

「ミッドナイトラン」に続くコナミの3DCGドライブゲームがこの「ワインディングヒート」だ。

今度は昼間が舞台。マシンも14種類と多くなり、コースも峠になった。これは「走り屋」にはたまらない設定だ！前作のものと同じ雰囲気を



グルリと並ぶマシンたち。全部で14種類もある！

持つグラフィックは非常に見やすく、物の存在感があっていい。一目見て「これってポリゴン?」と思える感じ。ゴツゴツ感がないのがいい！

でもしっかり3DCGなので、リアルさは抜群だ！

今回は一般公道、それも峠を中心にモチーフされている。となれば、もう腕が鳴りっぱなしの人がい〜っぱいいるんじゃないかな！



ドライバーズビュー



操作系は「ミッドナイトラン」と同様、ハンドル、アクセル、ブレーキ、そしていつでもAT、MTにできるシフトレバー付き！

ビハインドビュー



そんなコース、操作できるマシンは、な、な〜んと全部で14種類！これにはビックリ！ほとんど見たことある！よく見るタイプのものばかりだ！

そんなマシンで走るわけだが、今回のこのゲームでは、通信対戦もバッチリできる。

その通信対戦、最大で4人までが可能だ。

もちろん1人でアタックするのもいい。でもやるなら誰が一番速いか決めたいよね。



コースはレベル別に3つ。1人で楽しむタイムアタックモードもある。



自分の好みに合わせてマシンをチューンアップすることができる！



そんなバトルシーンをリアルにシミュレート。狭い車間を抜ける感じがうまく再現されている。

しかしこのコーナー数、ちょっと気合入ってるよ！

「童」"わらし"と読みます

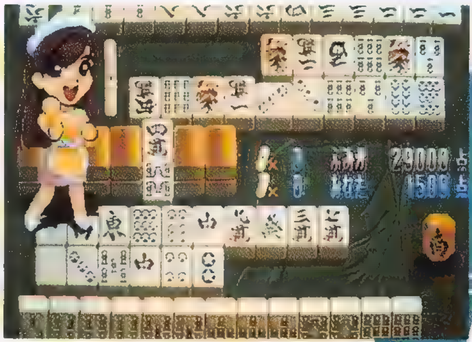


この度アーケード業界に新参入したメーカー「童」が、STVで麻雀とシューティングの2作を出すぞ。要注目。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

STVに脱衣マージャンが登場

新規参入メーカーである「童」のアーケードゲーム第1弾がこの『GALJAN』だ。STV基板を使用しているこのゲームは、アーケードとほとんど同時に、セガサターン用のソフトとしても発売されることが決定している。


麻雀画面。インチキはナシだが、ツモは結構いい。

このゲームの特徴は、今までの麻雀ゲームにはない手法による、独特のアニメーションと、秒間30フレームでのとてもなめらかな映像が特徴である。

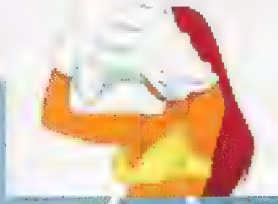
これはホントは実際に見てもらうのがいいんだけれど、ここでは写真で我慢してもらおう。

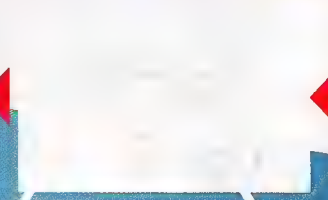
"ロトスコープ"によるなめらかなアニメーション

"ロトスコープ"とは、実写映像から取り込んだ画像をトレースして、1コマずつ原画を起こし、その原画を元にアニメーションを作成したもののことである。

これにより、実際の映像に近い非常になめらかなアニメーションが再現することができ、その映像は、アメリカのアニメーション映画のようである。

最初に実写映像を撮影して、そのあとにそれを1枚1枚トレースして、さらにそのあと今度はアニメーション用の原画を描き起こす。と、まさに気の遠くなるような手のかかる作業。わざわざこんな手のかかるモノを作るとは…。


アニメーション原画。


原画。


実写映像。

キャラクターデザイン 林 明美

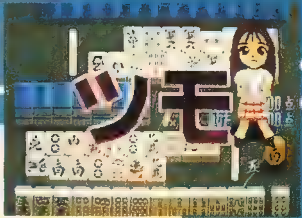
アニメーションのキャラクターデザインは、経験豊富なアニメーターを使っている。

実際のアニメーションは、実写ともアニメーションとも表現しがたいタッチの、味のある絵に仕上がっているので写真のほうを見てもらおう。

演出関係だが、脱衣シーン以外にも、麻雀画面などには女の子のSDキャラが出てくる。このSDキャラのバリエーションもたくさんあるので見所だ。


チビキャラのリアクションもなかなか…か？

あと、役の読み上げは何と上海語。とても雰囲気は出ているが、聞いても良く分からない。でも良く聞くとちゃんと発音しているので良く聞いてみよう。「ピンフゥ」とか言ってるぞ。



上がった役を上海語で読み上げてくれるぞ。

コンパネと麻雀パネル両対応

このGALJANは、STV対応なので、コンパネがどうなるのか？

一応、レバーとボタンの普通のコンパネと、キーボード型の麻雀パネルの両方に対応しているというので、お店によってレバーだったりパネルだったりすると思う。

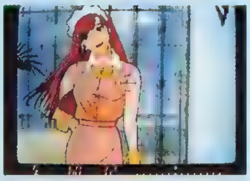
セガサターン版は8月9日、アーケードもそれと同時期に発売になる予定。まだ発売までに間があるので、気になる人はチェックしておこう。

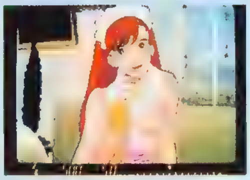
廣瀬　文霞

誕生日：1974.11.10　T：159cm
B：82cm　W：58cm　H：84cm

1人目は、ウェイトレスの廣瀬文霞。カメラのファインダー越しに見ているという設定がオヤジくさい。





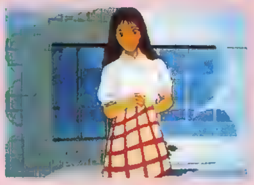


橘　彩乃

誕生日：1978.9.3　T：163cm
B85cm　W：59cm　H：87cm

2人目は、ラクロス選手の学生、橘彩乃。今度は彼女のお風呂場を覗いているという設定。またもやオヤジくさい。







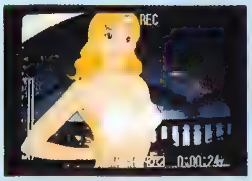
藤崎　璃穂

誕生日：1976.8.26　T：160cm
B：87cm　W：59cm　H：88cm

3人目は、婦人警官の、藤崎璃穂。8ミリビデオで撮っているという設定のため、ワザと画像が乱れている。







ニューゲームジャングル

「紫炎龍」は"しえんりゅう"と読みます

紫炎龍(仮)

童のアーケード第2弾は、硬派な男の縦シューティングだ。これもSTV対応なので、みなさん期待して完成を待とう。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

オーソドックスなパワーアップシューティング

この「紫炎龍」（しえんりゅう）という、ちょっと変わったタイトルのゲームは、非常にオーソドックスな作りのシューティングゲームである。

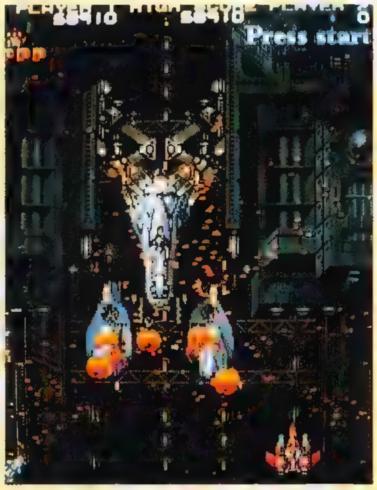
操作系は、8方向レバー1本にボタン2つ。ボタンはもちろんショットとボンバーである。この手のシューティングは初めてでも操作がすぐにわかって誰でもできるから安心して遊べるよね。


とても綺麗な背景や敵キャラなどの描き込みに注目。

紫炎龍は、新規アーケード参入の童制作ではあるが、実はこの制作スタッフは、過去に数々のシューティングゲームの制作を手がけているということなので、安心感は高いぞ。

まだまだ開発中ながら、最初のほうのステージのサンプルを見せてもらったので、ここで紹介しよう。

「童のフラグシップとなるゲームとなるようはりきって制作中!」ということで、出来上がるのがとっても楽しみ。細かな演出やシステムなど、細かいところまで丁寧に作られているので、これは期待して良さそうだ。


これはボスが分離するところ。細かな演出もまた楽し。

復活地点に戻されるタイプのシューティング

この紫炎龍は、最近のシューティングではあまり見ない、"自機が死ぬと復活地点まで戻される"タイプのゲームである。

復活ゲームというと、死んだらハマる、という印象があるが、最近こういった復活タイプの硬派なキビシイゲームが少なくなった昨今、こんなゲームが出てくることを待っていた人も多かろう。

戻されるのが好きな自虐的ゲーマーは、完成を心待ちにしよう。


ボス。雲の下からグゲーっと上がってきて…、


でっかくなって登場。良く見るときつきの…。

3種類の特徴的なパワーアップを使いこなそう

パワーアップの形態は、特定の敵を倒すと出るパワーアップを取ることによってパワーアップする。これは極めて普通である。

パワーアップの種類だが、これは3種類あって、これまた特定の敵を倒すと出てくる、色のついたパワーアップを取ることによってパワーアップするのだ。

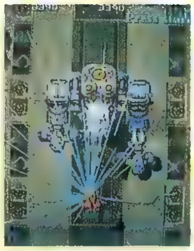
色のついたパワーアップを取ると、自機のショットの形態に、ボムの種類が3種に変化する。このパワーアップを場所によって使い分けていくのが、このゲームのポイントになりそう。

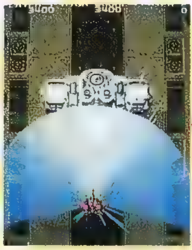
赤は、初めから持っているバルカン。前方集中型のショットで、ある程度の連射ができる。パワーアップをすると扇状にショットの幅が広がるぞ。ボムも前方に扇状のレーザーを発射するヤツで、このグラフィックがカッコ良く、見栄えもするぞ。

青は、敵を自動追尾して攻撃してくれるレーザー。雷のようなレーザーが、敵にからみつき破壊する。このショットも見た目にカッコイイ。敵を追尾してグリグリ動き回るレーザーが見ていて爽快だ。ボムは、後方から何本ものぶっといレーザーが来て攻撃するもの。威力はバツグン、といったカンジ。

黄色のパワーアップは、破壊力の高いミサイルだ。同時に何発か発射され、前方に2連射と、敵のいる方向に誘導するミサイルを同時に発射するぞ。ただし、このミサイルは弾の速度が遅くて、連射すると弾切れを起こすのが弱点。ボムはその場に投下する投下型ボンバー。有効範囲は狭いが威力は高そう。

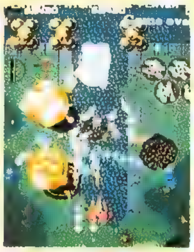
と、こんなカンジのパワーアップ。どのパワーアップを使うか悩もう。


1ボスに赤のボンバーを使ったところ。ピカーっと光って…、


扇状のレーザーが広がっていき…、


敵にレーザーが照射される。気持ちのいいボンバーだ。


青の武器、電撃レーザー。敵に自動的に誘導する。


黄色の武器、ミサイル。敵に向かって飛んでいくぞ。これも

鋭意制作中! 完成を待て

紫炎龍は、ただいま完成に向けて鋭意制作中なので、ゲームセンターに出回るのはもうちょっと先のことになりそう。みなの者よ心して待て、てな具合。

タイマン勝負だ
逆転!!パズル番長

落ちものパズルで番長同士のサシの勝負が始まった!

担当：きらり屋

町の各地にある学校。その各校を統一する番長たちが、パズルで対決することになった。今こそ町で最強の番長が誰なのかをハッキリさせる時がやってきた。集まってきたのは、腕に自信のある6人の番長たち。血で血を洗う番長対決がまさに始まろうとしている…。

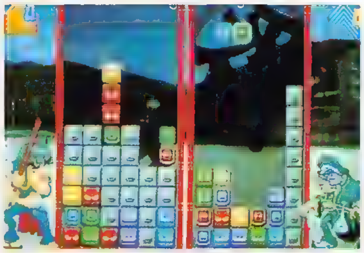
ケンカ玉を3つならべろ

上から落ちてくるブロックの名は「ケンカ玉」。2コで一組になって落ちてくる。

これは2つのボタンを使用して、右にも左にも回転させることが可能だ。

落ちてくるブロックを、同じ色で3つ以上ならべよう。ならべ方はタテでもヨコでもタテとヨコが組み合わさった形でもいい。3色以上そろえば、ケンカ玉が反応して変化するのだ。

このケンカ玉の反応には、2種類ある。というより、そもそもケンカ玉には2つの種類がある。「やわらかいケンカ玉」と「かたいケンカ玉」だ。それぞれ、色をそろえて反応させた時の反応のしかたが違う。



やわらかいケンカ玉は、3色そろえば消える。

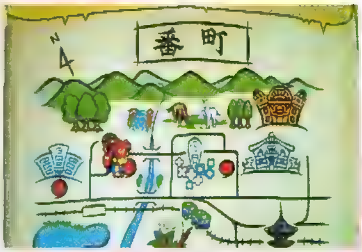
●かたいケンカ玉

同じ色が3つ以上そろうと、やわらかいケンカ玉に変化する。

●やわらかいケンカ玉

同じ色が3色以上そろうと、消える。

ならべるときには、やわらかいのとかたいのが混ざっても問題はない。要は3つ以上、同じ色がそろえばOKだ。



かたいケンカ玉は、色がそろえばやわらかいケンカ玉に。

一人で楽しむもよし二人で対戦するもよし

3つのモードがあるので、ゲームがスタートしたら選択しよう。

●うでだめし

一人プレイ用のモード。これは段位認定で、自分の実力がどれくらいなのかがわかる。ひたすら落ちてくるケンカ玉をどんどん消していこう。幻の段位仙人を目指して精進しよう。認定証もちゃんと用意されているぞ。

●番長統一編

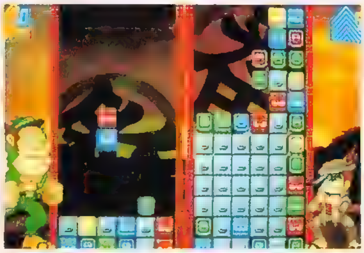
一人プレイ用のモードで、対戦式ストーリーモード。6人の番長の中から気に入ったひとりを選んで、コンピュータと対戦しよう。

ケンカ玉を2回以上連鎖したときに相手のほうに降らせることができるショーブ玉。

6人のキャラクターが、それぞれ違う攻撃方法をもっている。つまりショーブ玉を降らせるパターンが違うのだ。6人の番長は、こんな奴らだ。



逆転アイテムは、画面上にある同一色のケンカ玉を消すぞ。



ケンカ玉が2回以上連鎖すると、ショーブ玉を降らせるぞ。

熱血番長「ムサシ」

真っ向勝負で敵を地ならし。

ジャングル番長「バズオ」

大自然の脅威。強烈、1、2、ブロー!!

ガリベン番長「ベンゾウ」

科学がすべてだ。死(4)の方程式。

オテンバ番長「ミカン」

無差別投下の、超元気爆弾娘。

サムライ番長「ジュウゾウ」

武士道貫く、復讐のかぶと割り!

美少女番長「ユキ」

美しき華の誘惑。逆転、往復ビンタ!!

一番強い番長となるべく、勝ち進め!

●二人で決闘

1P対2Pのモード。これも6人の中からキャラを選ぶのだが、その前にハンデの設定ができるようになっている。2人の力量によって、好みの調節をしよう。

ショーブ玉は、消すことができる。となりでケンカ玉を消せば、それにつられてケンカ玉に変わるのだ。

6人の番長との対決が済んだら、その先に待っているのは…。一番最後に控えているパズル番長をひきずり出せ!



それぞれの攻撃方法で、相手にショーブ玉をどんどんおとせ。



連鎖がつらなれば大爆発!

ゲーメストEX
8月26日／9月10日合併号


▲スーパーマリオ64　©Nintendo

特別2大付録!!
カプコン描き下ろし
「ストリートファイターZERO2」さくらポスター
ザウルス「神凰拳」スキルシート


▲刻命館　©TECMO, LTD

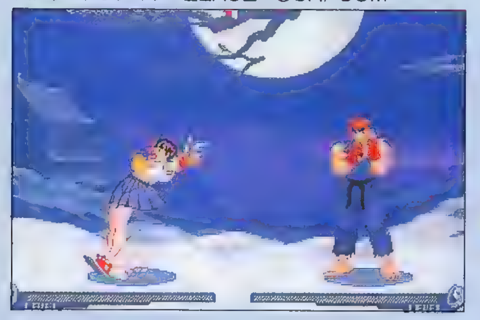
◆巻頭特集
ついに全貌が明かされる…？
スクウェア新作大公開!

◆徹底攻略
これで完璧！　中盤コース攻略
スーパーマリオ64 (NINTENDO64)

いよいよ発売間近!!　気合入れていけ!!
ストリートファイターZERO2 (SS/PS)

[illegible]なる死への序章
刻命館 (PS)

失われた記憶を取り戻せるか…
Over Blood (PS)

ストリートファイターZERO2　©CAPCOM


※内容等は変更になる場合があります。

毎月第2・第4金曜日発売

Vol.19

GAMEST EX

特別定価:500円

7月26日(金)発売

スーパーイベントがやってくる！

GAMEST EXPO ゲーメストエキスポ

SPECIAL THANKS! GAMEST

●期　日：96年7月27日（土）、28日（日）
●場　所：東京流通センター第一展示場Ａ・Ｂホール
（ＪＲ浜松町よりモノレールで流通センター駅下車）
●時　間：10：00～17：00（27日）/9：00～16：00（28日）
●入場料：前売り－800円（税込み）、当日－1000円（税込み）

主　催：新声社ゲーメスト
協　賛：トライアミューズメントタワー、（株）ＴＡＭＡＹＡ
（株）ＴＭファクトリー、ゲームセンターディスコ

■チケット取扱店■※下記のお店でもお取り扱いしています。

●えるばれショップ渋谷店・大阪店
●コスパショップ
●チルコポルト上尾マルゲ屋
●まんがの森（新宿店・高田馬場店・吉祥寺店・池袋店・渋谷店・上野店・町田店・川越店・津田沼店・横浜西口店・大宮店）
●イエローサブマリン　（本店・新宿店・横浜店）
●トライソフト（新宿店・池袋店・横浜店）
●プレイソフト宮原店
●ゲームコーナー　ヤングパレス
●熊谷ガリバー
●ゲームイントーヨコ北越谷店
●ゲームプラザ・ザ・ゴリラ
●ジョイフルランド　ピノーズ下井草店
●アニメイト池袋店
●ホビーショップ　コトブキヤ

新作ゲームがやって来る！

どこよりも早く、話題のゲームがプレイできるぞ！

●SNK待望の新作●

THE KING OF Fighters '96™

（予定）

●テクモの3Dリアルファイト●

DEAD OR ALIVE デッドオアアライブ™

●アトラスからはクララがいきま～す●

クラクラ キラキラ 大作戦™

さらに

セガからは バーチャファイター３

ナムコからは プロップサイクル

…を熱烈交渉中！登場する可能性大！

●前売りチケットの購入方法●

本誌についている、ＧＡＭＥＳＴ　ＥＸＰＯ専用「郵便払込通知票」にて。お申し込みください。そして控えとなる払込兼受領証、それが前売りチケット扱いとなりますので、大切に保管しておいてください。

●読者サービス部専用の「郵便払込通知票」、及び郵便局に備え付けの「郵便払込通知票」ではお取り扱いできません。必ず、本誌に付いているＧＡＭＥＳＴＥＸＰＯ専用「郵便払込通知票」にて、お申し込みください。お間違えのないようお願いします。
●チケットは、お１人さま何枚でも購入可能です。用紙には必ず住所、氏名、電話番号、通信欄のところに希望枚数とその合計金額（例：２枚なら1600円、３枚なら2400円）を明記のうえ、お申し込みください。
●送料はいりません。

●チケットは、２７日、２８日のどちらでも入場可能です。ただし、１枚につき１日限りの有効となります（２日とも行きたい方は、２枚お求めください）。
●チケットは、お１人さま１枚につき１名までの入場とさせていただきます。
●お客様の控えとなる「払込兼受領証」（払込日の消印が押されているもの）が、このＧＡＭＥＳＴ ＥＸＰＯの前売りチケット扱いとなります。大切に保管して、当日会場まで必ずお持ちになってください。会場の入り口にて「ＧＡＭＥＳＴＥＸＰＯメモリアルチケット」と交換させていただきます。



▲この「払込兼受領証」を、当日絶対に忘れないでね！

◎なお、この「ＧＡＭＥＳＴ　ＥＸＰＯ」に関するお問い合わせは、編集部 03（3293）9324まで。

この夏、ゲームの歴史を体感する

GAM
EX



ステージイベント
ゲーム大会やD＆D達人プレイなど、観客参加イベントもガンガン実施！

ゲームカーニバル
ゲーメスト編集長石井ぜんじが選んだ名作100タイトルがオールフリープレイ！

バーチャ3筐体
各新世代機が当たる、大プレゼント大会を決行！

ゲーメスト・ミュージアム
ゲームの歴史を語るコレクターズアイテムがここに集結！ゲーメスト創刊時からの記事をパネルで一挙紹介！

基板屋コーナー
初心者のための基板講習会から店員さんの直接指導など、基板のことなら全てOK！

出　展
(株)TAMAYA、(株)ケイアイシー、FUGA

「GAMEST　EXPO」前売りチケットを手に入れる2つの方法

郵便振込にて、好評発売中！

発表から1カ月、おかげさまで好調な売れ行きを示している「GAMEST　EXPO」前売りチケットは、現在も好評発売中。特に地方在住のゲーメスト読者の方は、この郵便振込にて、できるだけ早めにお買い求めいただくことをオススメします。

締め切りは7月20日(金)の消印有効までとなっておりますので、まだまだ十分間に合います！

なお郵便振込にてお買い求めの際は、右記の「前売りチケットの購入方法について」を必ずご参照ください。

マルゲ屋にて、店頭販売開始！

そしてなんと、この「GAMEST　EXPO」のチケットをマルゲ屋で店頭販売することが決定しました。郵便振込じゃ面倒くさいという人は、直接マルゲ屋にてGETしちゃおう。どこよりもいち早く「GAMEST　EXPOメモリアルチケット」が手に入るぞ！

販売は、東京、名古屋、大阪、そしてこの度新しくオープンする札幌の各店にて、6月29日(土)より販売します。予定枚数終了し次第売り切れとなりますので、こちらも郵便振込同様、お早めにお買い求めください。

●チケット電話予約受け付けます。03-3293-9069　マルゲ屋電話予約センター

野郎島

ゲームヒーローズコレクション



7月26日(金)発売!!

予価1280円(税込)

未だ見ぬ強い奴に会うために、俺は闘い続ける。ベガ!! お前は俺が倒す!!

第②巻

中平正彦

©CAPCOM

STREET FIGHTER ZERO
8.10 ON SALE

B6 SIZE/550YEN


燃えてるかい？
NEO GEO
The Future Is Now
SNK


ザ・キング・オブ・ファイターズ'96、この夏開幕！
THE KING OF Fighters '96 TM
©SNK 1996
◆インターネットでネオジオ最新情報　SNK ホームページ　http://www.neogeo.co.jp
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。
■NEOGEOはSNKの商標です



CAPCOM®
勇気と愛のドリームバトル
迫る!
ゆずれない
正義全開!
アーケード版ロックマンがパワーアップして再登場!
・「謎のエネルギー」をめぐる、Drワイリーとロックマン達の攻防。アーケードだけのオリジナルストーリーだ!
・新プレイヤー「デューオ」がプレイヤーキャラクターに参入。彼の目的は?実力は?すべての謎は、戦いの中で明かされる!
・おなじみの個性あふれるボスキャラクターもバリエーションUP。新システムの「必殺技」を駆使して立ち向かえ!
ROCKMAN 2 THE POWER FIGHTERS
ロックマン2 ザ・パワーファイターズ
© CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
<カプコンソフト情報> 大阪(06) 946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040
名古屋(052)571-0493 広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991
電話番号は、よく確かめて、おかけ間違いのないようにしてください。


STAR GLADIATOR
TM
EPISODE:I
FINAL CRUSADE
スターグラディエイター
© CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
本命乱入！
カプコン初のオリジナル3D対戦格闘ゲーム、遂に登場。
闘いの創造力をかきたてる、3つのニューシステムを搭載！
・ボタンの組み合わせで無限の技が繰り出せる「プラズマコンボ」
・簡単操作で一発逆転を狙える「プラズマリバース」
・ワンアクションで前後左右へ素早く動ける「ファストムービングシステム」
決戦。
この熱さは、
次元を超えたスペースバトル
●好評稼働中● CAPCOM FAX 通信 FAX:03-5950-4820 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報などの知りたい情報満載 ★24時間いつでも引き出せます。★
株式会社カプコン® ＜AM販売事業部＞
●本　社／〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階）

ゲーメスト
August 1996 8.15
No.177
平成8年8月15日発行(毎月2回15日,30日発行)
第11巻第18号通巻第177号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤　博　編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101 東京都千代田区内神田1-11-4☎03(3293)9321
特別定価550円(本体534円)送料148円



雑誌22443-8／15　©SHINSEISHA 1996　Printed in Japan　T1022443080554